标准掌机 2006 典藏

超值定价
24元

年度综合评论

2005-2006的掌机历程

PSP/NDS/GBM详细导购指南

答疑解惑的主机问题门诊

掌机COOL 周边分类大检阅

PSP 超攻略

幻想传说

英雄传说·空之轨迹FC

死神·魂之热斗3

街·命运的交叉点

SD高达G世纪PORTABLE

NDS 超攻略

口袋妖怪 钻石·珍珠

最终幻想Ⅲ

魔法假期·五星连珠之时

幽游白书·暗黑武术会篇

火影忍者RPG3·灵兽VS木叶小队

马里奥篮球3on3

天诛·暗影

甲虫王者·通向最伟大的冠军之路2

附赠

PSP/NDS 游戏音乐精选合集

三大掌机游戏完全年鉴

标准掌机典藏
享受你的掌机生活

带在身边的精彩

2006年，是属于掌机的一年。

由NDS和PSP大战而引发的掌机“革命”，在整个电子娱乐领域造成了极大的震撼。在这一年的时间里，无数新的火花在市场竞争中被碰撞出来。以短暂休闲和头脑放松为主题的全年龄游戏意识，构筑在全球化网络中的游戏交流渠道，将传统意义的电子游戏与整个电子娱乐同化，2006年的掌机业界，谱写着一部又一部的传奇篇章。

同时，在游戏领域，变化更大的是我们自己。中国游戏界在掌机的新浪潮中，显示出了比以往任何年份都要剧烈的变革。崭新的用户群体进入了中国游戏的大环境，游戏年龄层有了比较明显的拓展，官方经营开始初步寻找到自己的立足点，这一切的契机都是掌上游戏机。长久以来，国内玩家一直希望看到属于自己的游戏天空，而在这个掌机的年份里，我们已经找到了一片小小的蔚蓝。

《标准掌机典藏》出到这里，已经是第三辑了。在这次的编辑过程中，我们始终本着贴近国内玩家的原则，力争选择大家最实用，最关心的文章予以刊登。中国游戏书刊的发展道路仍很漫长，我们别无他求，只希望能用自己的微薄之力，在广大掌机用户的游戏之路上架设一座小小的桥梁。（编者）

【标准掌机典藏 2006 目录】

年度综合评论: 2005-2006的掌机历程....4

■第一部分 PSP....6

PSP主机导购....7
图文传授 PSP轻松降级....10
给PSP穿上多功能外衣——iR Shell使用详解....11
你的随身电子攻略本——e Reader使用详解....13
享受音乐——PSP多格式音乐播放器详解....15
方寸空间，共筑神奇——PSP无线联机对战专题....16
PSP Devhook使用方法详解.... 23
无线延展的PSP世界——PSP实用软件介绍.... 24
PSP问题门诊....26
PSP COOL周边大检阅....28

PSP 游戏完全年鉴....34

PSP 精华攻略：

英雄传说·空之轨迹FC....48
死神·魂之热斗3....58
街·命运的交叉点....68
SD高达G世纪PORTABLE.... 77
幻想传说....86
PSP 年度评论：面向未来的 PSP

■第二部分 NDS....96

NDS / NDSL主机导购....97

NDS 烧录卡集中盘点

M3 Lite....100

G6 Lite 101
Supercard震动版 102
EZ4 Lite Delux / Compact 103
EWIN2 104
DS Link 105
千里之外，决战 Wi-Fi——NDS 的 WFC 联网指南 107
NDS 上的模拟世界——NDS 平台模拟器介绍 114
NDS / NDSL问题门诊 122
NDS COOL周边大检阅 124
NDS 游戏完全年鉴 130
NDS 精华攻略：
最终幻想Ⅲ 146
口袋妖怪 钻石·珍珠 170
魔法假期·五星连珠之时 186
幽游白书·暗黑武术会篇 194
甲虫王者·通向最伟大的冠军之路2 196
火影忍者RPG3·灵兽VS木叶小队 198
马里奥篮球3on3 202
天诛·暗影 205
NDS 年度评论：仍将进化的 NDSL

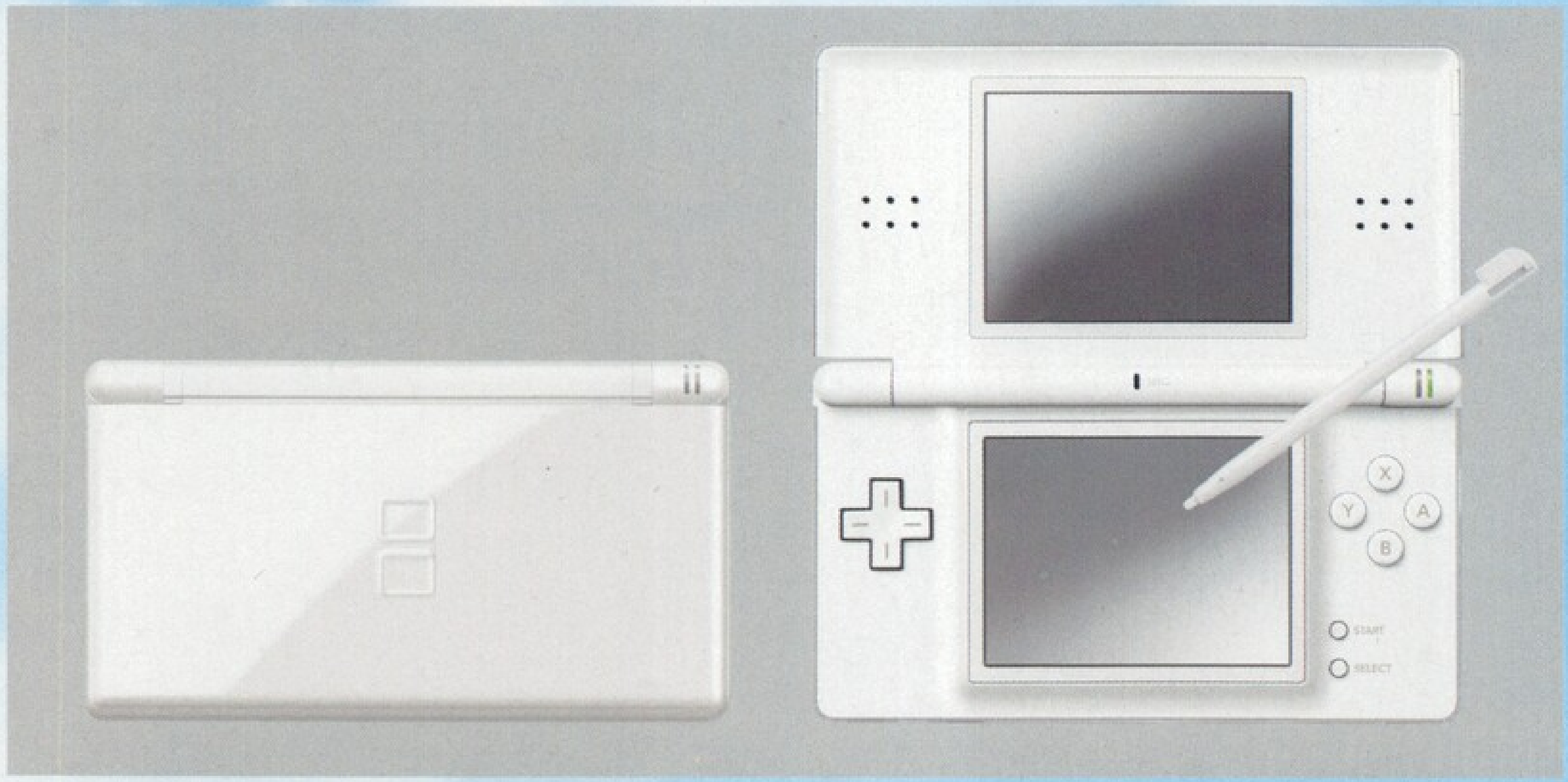
■第三部分 GBA 210

GBM / GBA SP购买指南 211
GBA 游戏完全年鉴 212
GBA 精华攻略：
韵律天国 218
《标准掌机典藏2006》赠品介绍 224

编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京安外邮局 75 号信箱
邮编：100011
编辑部电话：010-64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：010-64472187 64472919
定价：24 元

2005~2006年度中国市场的掌机历程

这一年的掌机市场，用“风雨历程”来形容并不为过。在这一年中，掌机市场从更新换代的纷乱局面逐渐走向各占江山的稳定环境，形成了新的市场平衡。对于中国的掌机玩家来说，这段时期无疑也是在游戏器材上面临新的选择，对掌机市场产生新的认识的时期。在这段时间里，我们面前的每一款新旧掌机，都代表着与以往截然不同的含义。



NDS 回顾

如果用一个词来评价这一年里NDS的表现，那就是“变身”。至少，这在国内表现得非常明显。2005年6月15日，神游公司公布了授权引进版主机“iDS”，并于7月举办了与网易游戏频道合作开展国内首次特别版主机拍卖活动，为iDS造势宣传。之后的7月23日，行货iDS首发会在北京、上海、成都、武汉、天津、长沙、郑州、沈阳、洛阳等几个大城市同步展开，行货版DS主机在国内正式亮相。

现在回想起来，第一版iDS从公布到宣传到首发都比较顺利，但到了接受市场检验的关键时刻却因为失当策略掉了链子。也许是因为小神游SP的巨大成功，这一次神游明显高估了国内市场，错误推行了捆绑销售方针，而玩家对这种强制消费方式并不买帐，这最终导致了iDS的市场推广工作停滞不前，零售商对行货的销售信心也大为受挫。虽然此后神游及时的调整了市场定位，改为推行单机版本，但已经在玩家心目中留下了一些不好的印象。

其实，在后来一段时期中iDS并不是没有机会，其最佳契机来自NDS组装外壳的出现，由于大量换壳翻新机涌入市场，玩家无不人心惶惶，购买水货主机变成了非常危险的事情，对行货的呼声日渐高涨。不过，大概是考虑到了转型时期的缘故，神游减少了出货量，甚至停产，因此在很长一段时间内，iDS都处于一机难求的状态。于是，iDS结束了它短暂的历程。紧接着，DS在国内正式进入了翻新时代。总的来说，DS老机型的过早退出的确有些令人遗憾。

DS真正在国内得以爆发，是在“变身”版本面市之后。2006年3月2日，任天堂公司正式在日本发售了DS的改良机型NDSL。这台从外观到屏幕进行了全方位优化的主机可以用“惊艳”二字来形容，一推出就受到了玩家狂热的追捧，在日本甚至出现了长时间的脱销，少量流入国内的水货也被爆炒到2400元人民币的天价。后来，NDSL价格逐渐稳定，刷机技术和烧录品也日趋成熟，国内很快进入了NDSL时代。

也许是因为iDS的失败经历，神游这一次显得格外重视。iDSL虽然因为各种原因出现了几次延期，但还是以比较快的速度出现在了国内市场上。最终，这款在经验教训中历练出来的行货主机不负重望获得成功，在国内市场上得到了比较高的占有率。

随着DSL的普及，旧版DS迅速遭到玩家的抛弃，二手机交易一落千丈，现在已经到了600元还乏人问津的悲惨地步。应该说，在这一年中，国内NDS市场的市场敏感度已经开始出现和海外市场相似的表征。

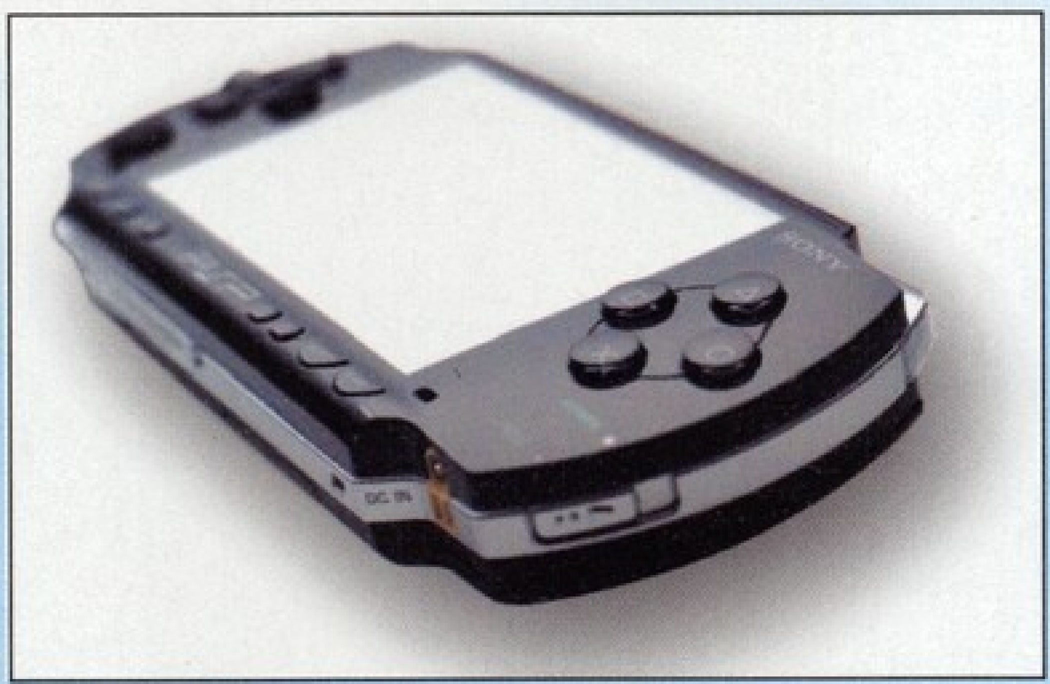
PSP 回顾

与日本市场截然相反，在2005到2006年之交，PSP成了国内市场最受成年玩家欢迎的机种。但同时，PSP也成了这一年中行情变化最大的主机。凭借时尚的外型、超大的屏幕和效果极佳的多媒体播放能力，PSP吸引了大批玩家的目光，很多原来不怎么玩游戏的纯数码迷也加入到了PSP用户的行列之中。不得不说，在DSL面市之前，PSP在国内的确出现了一点“次世代掌机王者”的风度。

在这一年中，PSP的行情基本上随着升级与破解无限循环，其中价格降到最低，销售最火爆的应该是2.0系统被破解的那段时间。由于PSP在全世界范围内市场反响不是很好，国内的货源比较充足，再加上系统破解，直接导致主机价格一路走低。PSP刚进入中国时曾经被炒到4000元人民币，但2.0系统破解后一段时间内只需要1800元左右就能搞定可以玩破解游戏的豪华版套装，这对于对性价比非常在意的中国玩家来说是个“致命诱惑”。在那段时间中，PSP真正在国内普及开来。

不过很快，随着2.5系统再次被破解，PSP的市场局面陷入了僵局。随着2.0主机的停产，一直依靠2.0主机支撑的国内PSP市场货源问题日益严重，“卖一台少一台”，这导致主机价格一路飙升，最高时候达到了2500元。值得一提的是，在这种背景下，国内还产生了一

种很有趣的现象，就是商家被迫高价收购1.5版主机。在那段时间中，玩家把手中的二手机转卖出去会惊奇地发现“不但没亏，反而还赚了一点”，这可能也是国内玩家第一次享受“有玩还有拿”的待遇。在此之前，国内市场曾经由批发商引入过一批二手机，这批机器几乎都拆装过，电池也基本上是组装的，不过价格非常便宜，最低的时候进价只有1000元左右，当2.0主机开始大范围缺货后，甚至连这批机器的价格也跟着疯狂上扬。这个时期，PSP在国内的销售可以用“举步维艰”来形容，大部分玩家都无奈地选择了观望或者转而购买任系掌机。这样的局面一直延续到2006年年中2.5、2.6系统正式宣告破解才得以缓解。除了行情变化快，国内PSP销售的混乱不堪也是出名的，基本上从来没有清净过，几乎所有的配件都推出过组装产品，从豪华版里最值钱的线控耳机到最不起眼的机绳一应具全，这也是国内商家都比较喜欢经营PSP的一大缘由。



提到PSP，就不得不回顾一下记忆棒在这一年间的发展。2005年下半年，国内基本上把1G棒当作PSP主机的标准配置。由于货源充足，价格适中，品质又值得信赖，玩家在购买上比较倾向于原棒。当时组棒没有达成很大市场占有率的主要原因是技术方面没有成熟，问题发生率比较高，在此期间原棒又有过几次大幅度的降价，这导致组棒在价格方面也没有绝对的优势。就综合性价比而言，组棒在这个时期确实是没有什么热销的理由。然而，进入2006年之后，随着游戏容量越来越大，1G的记忆棒已经无法满足玩家的需要，2G棒成了购机的新标准。也正是从这时候起，组棒才开始成为国内记忆棒销售的主流。随着技术的不断成熟，组棒的问题率有所下降，再加上大幅度的降价，迅速确立了绝对的价格优势。后来，组棒和原棒的价格相差将近一半，加上很长一段时间内原棒非常缺货，国内大多数商家都放弃了原棒业务，开始主打组棒。由于原棒本来就贵然后还很难买到，玩家也就渐渐接受了购机配组棒的事实。2006年年中，4G记忆棒在国内上市，起初只有SONY的水货，但随后行货的sandick品牌4G记忆棒也正式发售了。因为价格的关系，4G要达到标配的程度还需要一段时间。

总的来说，在过去的一年间，除了2.5版的漫长破解期之外，PSP在国内的销售一直比较平稳。由于具有强大的机能魅力，相信在一段时间内，无论PSP的海外形势如何变化，它都仍将在国内扮演重要的角色。

GBA/SP回顾

虽说NDS和PSP这些“次世代掌机”在2004年末就发售了，但其实直到2005和2006年才算真正走上正轨，也可以说，这段时间是一个转型期。回顾过去的一年，其实GBA/SP在国内依然占有着一部分市场份额，表现出了超乎寻常的生命力。GBA在相当长的一段时间内都处在活跃期，新机停产导致货源只能依靠收购二手机来维持，为此收购价曾经一度爆涨到350元，而且还供不应求，换壳翻新后的市场零售价更是逼近400元，但即便如此，还是有玩家义无返顾地购买，实在是令人惊叹。

实际上，GBA的价值并没有那么高，一款已经淘汰了至少两个档次的主机居然只比SP便宜几十块，这显然是极不合理的。于是，在疯狂了一段时间之后，GBA突然从供不应求变成了无人问津，二手机交易市场上的行情也随之一路爆跌到280元。到了现在，旧版GBA已经完结了自己的使命，正式沦落为怀旧古董机的行列，而不再是市场主流。

另一方面，小神游SP在很长一段时间内都保持着旺盛的销售势头，即便次世代掌机已经面市很久，GB系列也推出了最新机型GBM，依然无法撼动SP在国内玩家心目中的地位。在此期间，神游先后发售了包括马里奥20周年纪念版和狗年纪念版在内的几款限定版主机，价格也比较厚道，受到了玩家的大力支持。大概是事先预估了市场的规模，这几款机型的产量非常小，上市后很短的时间内就被抢购一空，而且绝不再版。就珍贵程度而言，错过了购买就只能说遗憾了。

在国内能有这样的成绩，加亮型SP也起了至关重要的作用。换句话说，如果不是加亮型面市，恐怕SP也不至于拥有如此长的寿命。加亮型完全超越老机型的背光效果，灰暗偏色的毛病彻底得以改观。把两台机放在一起比较，差距非常明显，亮度和色彩艳丽度甚至和DS比较也毫不逊色。加亮型SP一经推出就受到了玩家的一致好评，甚至很多已经拥有旧型机的玩家也忍不住再购买一台。神游对这款商品的引进比较及时，使其在国内得以迅速普及。加亮型的出现无疑给了SP第二次生命，一台已经淘汰的机种还能在市场上如鱼得水，和任天堂极佳的商业策略是分不开的。

当然，即使受到了欢迎，SP也只能说“暂时延长了GBA系列的寿命”而已。时间进入2006年之后，加亮型SP开始慢慢退出主流市场。不过，目前它在二手交易市场上依然是玩家眼中的“香饽饽”，收购价高达500元左右。虽然可以肯定这个热潮不久就会沉寂下去，但依然能够说明加亮型SP在国内玩家心目中的地位。

GBM回顾

从DS在全世界范围内的强大势头来看，GBM应该是任天堂GBA系列的最后一部主机了。作为定位在SP和DS之间的产品，2005年9月13日发售的GBM在国内引发了一定的讨论，并在很短的一段时期内成了掌机市场上最引人注目的机种。可以说，这一次任天堂完完全全是在卖时尚，GBM的机身非常小巧讨好，净重只有80克，算得上游戏史上最小的插卡式掌机了。随意更换面板的设计开创了掌机的先河，特别是红白机怀旧版本，俨然一个带屏幕的FC手柄，可以勾起80年代老玩家们的无限遐思，仅这一个款式，GBM就不知道“疯卖”了多少。

当然，GBM并不是只有华丽的外表而已。任天堂在GBM上第一次在掌机上采用超高级液晶面板，5阶亮度调节的高亮屏幕显示效果甚至比DS还要强一些。而且，GBM的屏幕点阵也非常的精细，即使是对话繁多的RPG游戏也能很清楚地显示文字。在官方代理方面，神游的引进也比较及时，推出了包括铂金色、玛瑙黑、冰川蓝、迷彩绿、火纹橙、花蕊红和马力欧版在内的7个款式，延续了任天堂公司的品位路线。由于价格适宜，行货GBM的推广工作进行得比较顺利。

不过，GBM毕竟是一个过渡产品。它的特点突出，但缺点也同样明显。虽说采用了超高级液晶板，但由于需要配合小巧的机身和控制成本，GBM的屏幕只有2英寸宽，无论怎么清晰，长时间游戏的话还是容易导致视力疲劳。事实证明，GBM更多是用来炫耀的，而不是用来玩的。GBM的风潮来得快，去得也快，当国内玩家开始冷静下来考虑以后的游戏计划时，GBM就变成了“好看不好用”的东西，价格也降到了只比加亮型SP高几十元而已。如今购机的时候，仍然想买GBA玩家全都毫不犹豫地选择加亮型SP而非GBM，理由只有一个，那就是SP屏幕比较大。这种“昙花一现”的热潮虽然显得有点可悲，但也算是对GBM的市场意义作出了一个非常准确的表达。

Playstation Portable

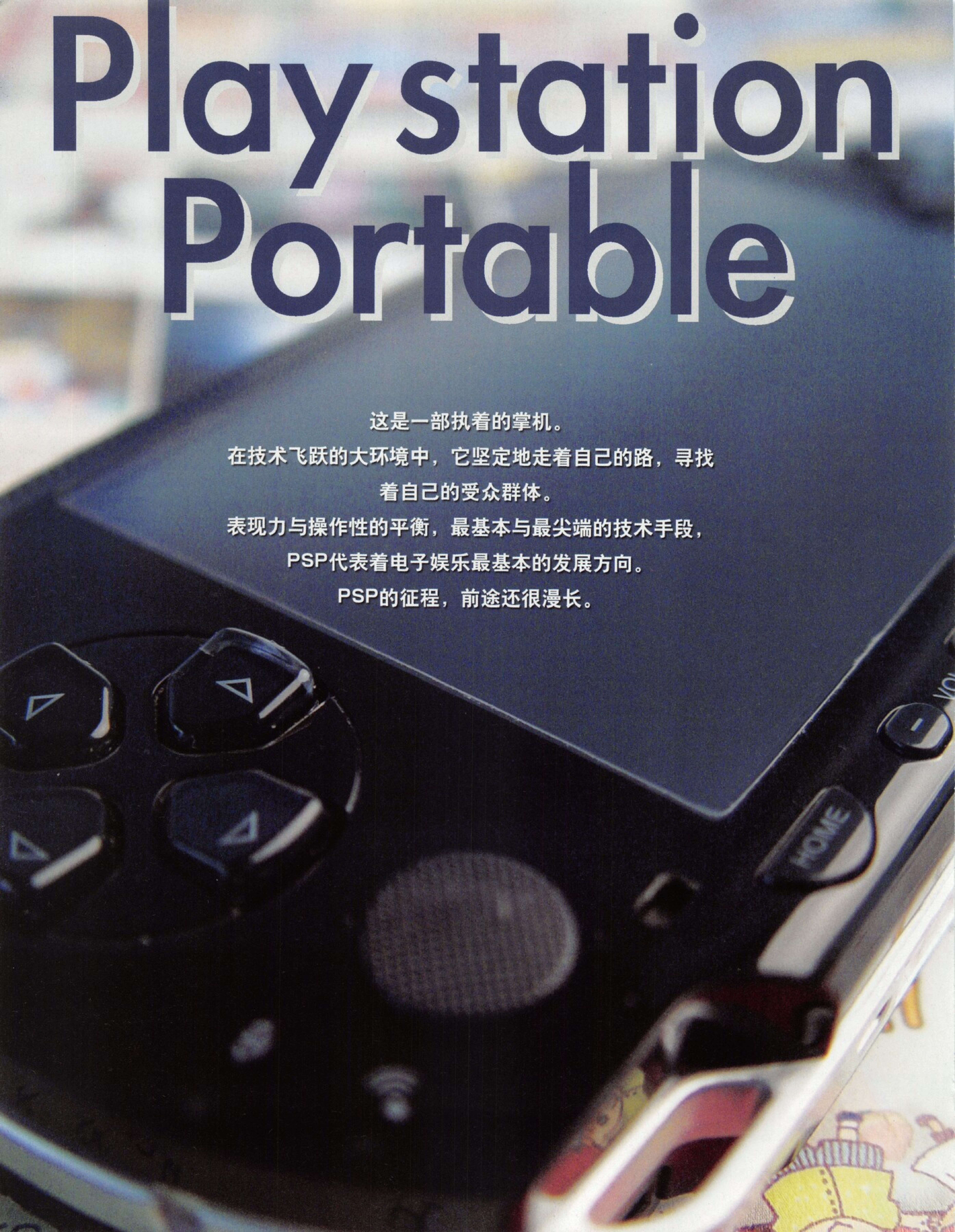
这是一部执着的掌机。

在技术飞跃的大环境中，它坚定地走着自己的路，寻找着自己的受众群体。

表现力与操作性的平衡，最基本与最尖端的技术手段，

PSP代表着电子娱乐最基本的发展方向。

PSP的征程，前途还很漫长。



PSP主机导购指南

主机篇

PSP 发售至今市面上存在的版本可谓是品种繁多，不同地区不同配置不同系统不要说从未接触过 PSP 的初级玩家，就算是电玩店老板也会有弄混的时候，所以在选购主机之前我们非常必要了解一下这方面的基础知识。结合国内市场来说日版、美版、欧版、港版、台版这 4 个地区版本是最常见的，主机编号的尾数分别是 0、1、4、6、7，这和 PS2 的地区编号设置是一样的，也是 SONY PS 系列主机的传统。以上 4 个地区版本的机器大多都出自 SONY 位于中国内地的工厂，所以虽然发售的地区不同但无论配置还是品质方面都没有任何区别，绝对不存在某个版本要更好的说法。正版 UMD 电影方面采用了分区制，关键的游戏光盘则没有过多的限制，而且 PSP 的电源采用的是国际化宽电压标准，所以也不存在传统的游戏机港版就可以直插，而日版却需要另外购买的说法，就现在国内市场的行情来说各个地区版本之间的差价并不大，所以大家不必在这方面过于计较。配置方面国内市场上以普通版和豪华版为主，超豪华版则不太多见，其中普通版的标准配置为：PSP 主机、原配 1800 毫安电池、专用电源、使用说明书，这个配置只提供最基本的功能，额外再购买 UMD 游戏光盘或记忆棒就可以玩了，不过一般来说普通版是很难满足玩家需要的，所以 SONY 专门发售了搭配多款周边产品的豪华版供玩家选择，在普通版配置的基础上增加了专用线控、耳机、收纳包、机绳、32M 记忆棒，满足玩家在音乐、保护、存储 3 个方面需求，如果单独购买这 5 款周边的价格远远高于豪华版和普通版之间的差价，从价格方面考虑购买豪华版是

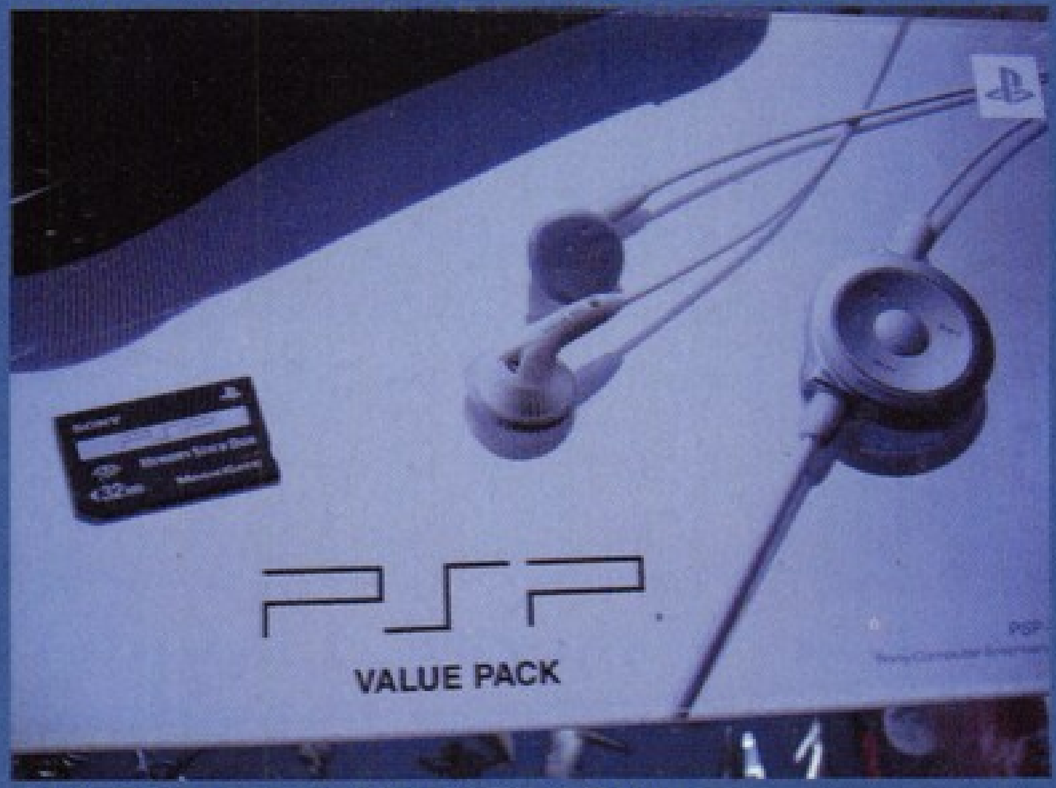
↑普通和豪华包装区别在于这排字。

比较划算的。超豪华版则是在豪华版的基础之上追加了 1G 记忆棒，不过因为 1G 记忆棒已经远远无法满足国内玩家的需要，所以市面上有销售的电玩店并不多。迄今为止市面上只有黑色和白色两款色调的主机，不过 SONY 年内还会发售一款全新的粉红色主机和两款以黑白色调为基础的限定版主机，其中限定版主机的电池是 2200 毫安，附带专用支架，并且据悉耳机为加强版，具体情况大家可以关注官方网站或《掌机迷》的报道。

其实对于国内玩家来说，豪华版里附带的记忆棒可以说是标准的废品，区区 32M 的容量简直连塞牙缝都不够，不要说现在动辄上 G 的破解游戏几百兆的电影了，就算是听 MP3 也装不了几首歌。另外还有很多发烧友级别的玩家对豪华版里的耳机不太满意，对于 SONY 这个贵族品牌来说，百多块的耳机只能算是最基本的入门级产品，音质方面确实没有什么过人之处，大家去 SONY 专卖店看看随便一个型号就是几百块，上千块一副的耳机也已经不算希奇了。如果玩家本身就是数码发烧友，已经

↑怕被调包还是买普通版为好。

拥有高级耳机，那么豪华版里的耳机也就成为鸡肋了，食之无味弃之可惜。至于收纳包和第三方周边厂商推出了产品相比来说，也只能说是提供了最基本的保护功能，而机绳更是可有可无的东西。但这绝对不是说豪华版就一无是处了，对大多数普通大众玩家来说豪华版里的配件已经足够用了，选择普通版还是豪华这就要看玩家对自己的定位和具体情况了，一般来说数码发烧友可以选择普通版然后另行选购更高级的配件，资金不足的玩家可以先入手普通版解燃眉之急，另外没有绝对真伪鉴别能力的



↑除了棒子豪华版还是很实用的。

玩家也可以考虑购买普通版减低被骗的风险。而豪华版则比较适合对耳机音质没有太高要求，又怕麻烦不愿一件一件选购配件的玩家，一步到位来得比较干脆。

系统方面从 PSP 发售之初的 1.0 版发展到现在的 2.7 版，这期间一共有 1.0、1.5、1.51、1.52、2.0、2.01、2.5、2.6、2.7、2.71、2.8 这 11 个版本。鉴于年代过于久远 1.0 系统的主机早已经绝迹，不要说全新机，即便是二手机在市面上也是凤毛麟角了。现在国内市场最主流的系统是可以玩破解游戏的 1.5 版本，这其中又包括原生 1.5 主机以及从更高系统版本降级到 1.5 的主机，降级软件目前只支持到 2.71 版本，另外还有部分主机是暂时无法降级的，所以大家在选购的时候一定要考虑清楚，是购买可玩破解游戏系统主机，还是只能玩正版 UMD 游戏的非破解系统主机，当然了，前者的价格明显要比后者高出许多，正所谓一分价钱一分货。在系统的选择方面定位要清楚，不要幻想着购买一台低价主机然后回家自行降级成 1.5 系统，前面提到降级软件暂时只停留在测试阶段，并非所有主机都能降级，换句话说可以降级的机器早被电玩店老板降成 1.5 系统了，不可能白给玩家便宜赚的，剩下那些很便宜的主机自然都是无法降级的。当然了，如果你愿意买回家慢慢等降级软件更新就是另外一回事了，在这个问题上笔者个人不推荐这样的做法，我们是玩游戏机，而不是被游戏机玩，大头都花了不在乎再加点钱直接搞定。要么就是破解，要么就是非破解，一般来说首选肯定是破解机型，非破解机型则比较适合那些只看重 PSP 的影音播放功能，抱着 PSP 比同等级的 MP4 便宜的心态来购买 PSP 的非玩家群体。另外，现在已经可以通过引导程序实现 2.71 系统玩破解游戏了，无论是否可以降级的主板都没问题，不过市面上 1.5 系统主机依然是要稍微贵一些，如果不是特别在意的话购买 2.71 系统主机就已经可以满足基本的游戏要求了。

系统版本在主机的菜单里会很清楚的显示，就现阶段暂时是没可能做假的，但购买的时候务必要当面查验清楚，以免拿错版本产生不必要的纠纷，如果是购买破解版本的主机最好是让电玩店老板当场用记忆棒玩破解游戏。现在国内市场上存在大量的厂家翻新机，所以不管选择什么地区版本什么系统的主机，最重要的是鉴别机器新旧，好在翻新机还是比较容易看出的。它们几乎都是 1001 美版，然后包装盒也是组装的，质量非常的粗糙，色调和清晰度还有纸盒的材料和原装包装盒都有区别，特别是包装盒侧面的颜色不是纯黑，而是带点偏深蓝的感觉，图案模糊，里面包装主机的纸盒更是垃圾得一塌糊涂，有点象菜市场装鸡蛋的劣质纸，另外既然是翻新机那么里面的配件也几乎都是组装货，明眼人一看便知，不过在这里不得不赞一下主机本身的翻新水准，实在

是太接近全新机了，所以在鉴别的时候只能通过外包装和配件来定论。在包装方面按道理来说日版机肯定是装在日版包装盒里面，豪华版也肯定是对应豪华版包装盒，包装上的机号也是与机器相符合的，不过鉴于国内市场的特殊性，所有的PSP主机都是走私货，有时候为了逃避海关的检查主机和包装盒都是分开运输的，等到内地再由人工自行包装，水货商基本上不太可能每台主机都翻出其原配包装，加上有些电玩店老板自己有时候会把豪华版的主机拆出来卖，或者是把配件拆开单独卖，所以玩家购买PSP的时候经常会发现主机和包装盒都是不相符的，这并不能说这台机器绝对就是翻新机。关于第一次开机画面这个问题大家不必过于计较，一般来说机器从水货商到零售店老板手上是要开机验货的，而且第一次开机画面也可以通过技术手段恢复，换句话说如果你愿意的话想看几次都可以，所以说没有开机画

面的机器不能说100%就是翻新机，但有开机画面的机器也不能保证是全新机，现在这已经不能作为鉴别新旧的硬指标了，当然，如果你在国外购买的话自然另当别论。也有部分商家以开机画面为由拒绝玩家开机的，我们大可不必理会，没有这样的道理，不让试机或者是先付款再试机就证明他心里有鬼。

坏点是大家购机时最重视的一个方面，关于这个问题我们应该客观理智地去对待。众所周知PSP的液晶坏点率是比较高的，一台真正意义上的无点机器可以说是可遇不可求，往往零售商一次进货也只能挑出一两台100%完美的机器，如果说大家都抱着非无点不出手的态度，恐怕PSP在中国就没得卖了。坏点通常有色点和亮点两种，色点在淡色调画面时比较明显，一般呈多色或无色状态，在主系统画面时就能明显看出，而平时大多数时间屏幕都是淡色画面，所以色点相对来说比较影响视觉效果，大家在选购的时候应该尽量避免买到这种情况的机器。亮点基本上在全黑画面时才会显现，肉眼看上去在纯黑的画面上会有某些发亮的点，因为有一些很细小的亮点在光亮的环境中很难看出，鉴别的时候最好是在没有灯光的黑暗环境里进行。不过一般来说在店头不太可能要求老板把照明灯全部关闭，我们可以把外衣脱下来罩住仔细观看，虽然说这种方式比较变态，可能会遭白眼，不过为了更好地挑选主机也只能如此了。通常亮点这种情况是比较常见的，相对色点来说毕竟全黑画面平时很少出现所以勉强可以接受，在没有完美屏幕机器可选的情况就不要太挑剔了，另外如果条件允许的话还可以把红、白、黑、蓝、绿这5种纯色图片存到记忆棒里用PSP来显示，从而达到更精细挑选的目的。

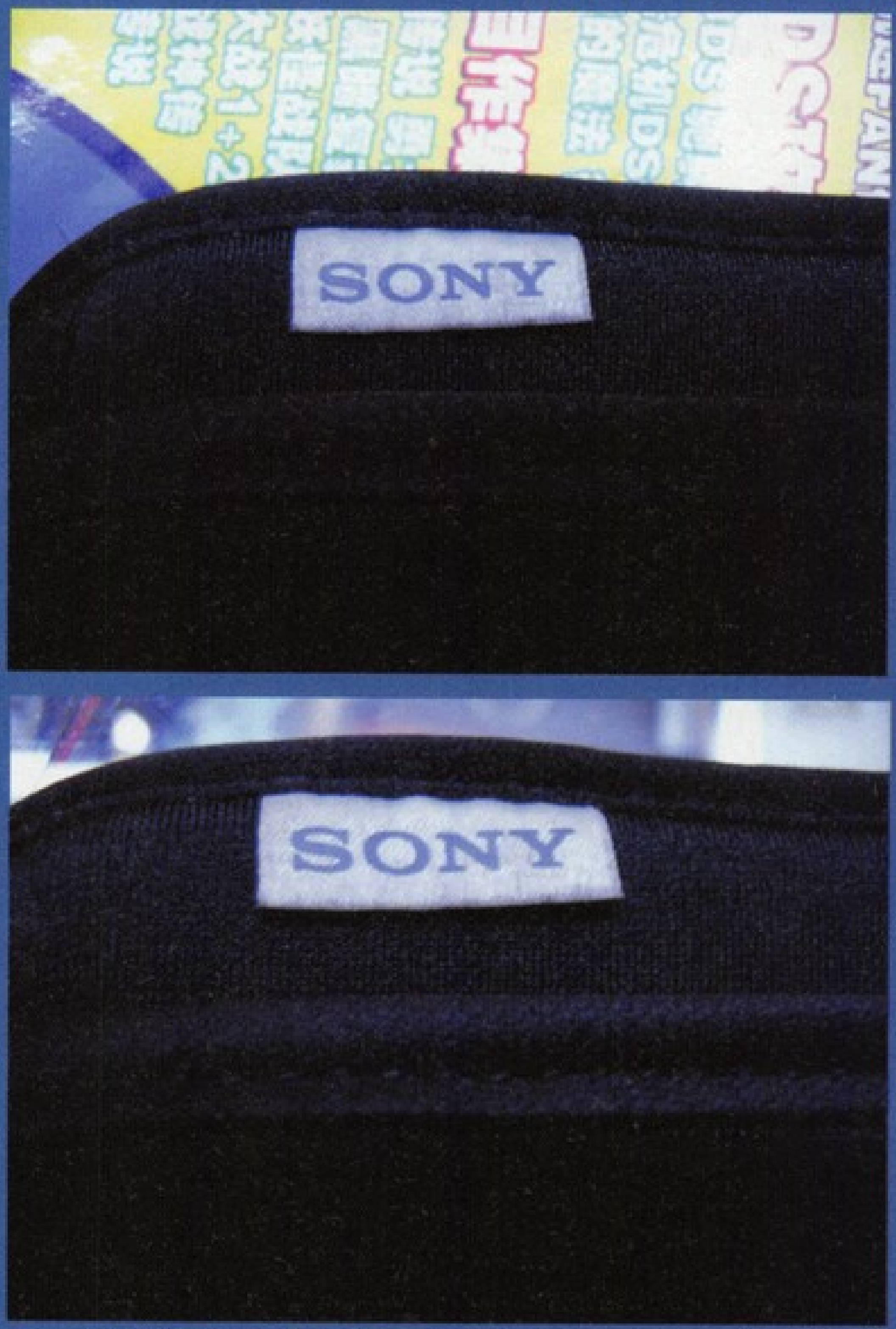
关于二手机的选购我们要掌握胆大心细的原则，胆大即要敢买，只要价钱合适性价比够高二手机就不是洪水猛兽，心细即购买的时候要加倍检查主机的各项功能。首先大家要搞清楚，二手机和翻新机不是一个概念，理论上来说我们只推荐购买二手机而非手工翻新机，因为翻新机披着全新机的外表，js不可能老老实实只卖二手机价格，首先在价格方面就不占优势，玩家购买二手机本来也就是资金不足图个便宜，如此一来还谈什么性价比？再者要翻新就免不了拆机，拆装过的机器就会变得相对松散，手感也会大打折扣，换句话说虽然看上去是新的，但其实还不如旧的。二手机到了商家手上基本上都会变成翻新机，所以玩家与玩家之间的交易是比较常见的，但我们绝对不推荐跨地区邮寄交易，因为二手机这个东西情况多种多样，很多东西都是说不清楚的，比如说坏点问题你说有他说没有，各执一词很容易产生不必要的纠纷，所以当面交易是最稳妥的，无论是买家还是卖家都可以放心，购买的时候一定要亲自动手操作查验机器的各项功能，比如说电池、充电器、光驱这三个方面都是比较容易忽视的，如果有记忆棒务必要找台电脑当面测试拷贝。

配件篇

国内市场混乱不堪，基本上豪华版套件几乎每一样都有假货，所以购机的时候如何鉴别豪华版附带配件的真伪是首要的，论价格整个套装里最值钱就是线控耳机，这也是最容易被不良js调包的东西。因为原装线控耳机的销路比较大，有的玩家只看中线控耳机宁愿花高价单独购买，换句话说也等于把线控耳机以外的配件低价返销给店家，所以往往有时候店家给出了全套配件其他都是真品，唯独线控耳机是假货，这点大家要特别留神。好在只要细心的

↑左原右组，差别很明显。

话是不难鉴别的，假线控的SONY字样是印上去的而不是刻的，而且只有一个黑色的标志而已，模具做工也比较粗糙，特别是耳机插口的边缘会有毛刺，按键的触感和弹性也比较生硬，还有一处比较明显的破绽就是主机插头了，扁平的线控数据金手指部分是灰色的，而原装线控则应该是白的，耳机部分组装货上的SONY标志是黑色，而原装耳机则是白色的。收纳包方面因为组装货采用的布料比较低劣，所以给人感觉要轻薄一些，手感没有原装包那



↑白色logo布条是关键。

么厚实柔软，视觉方面最明显的区别在于其商标，假货的SONY字样印的比较模糊，远没有原装包那么清晰，而且小布头边缘也很毛糙，好象没有码边的那种。然后组装机绳总给人一种有点脏的感觉，而且色调也不是很纯的白。最后的记忆棒大家可以放心了，原配的32M记忆棒根本就没有销路可言，商人都是惟利是图的，损人又不利己的事一般是不会做的，再说原配记忆棒都是封装在说明书包装袋里的，只要拆封谁都看得出来，调包记忆棒简直就是自找麻烦。

随机原装电池也是调包率很高的东西，因组装电池和原装电池之间的差价比较大，拆出单独出售有利可图，而且更换电池之后主机报

价也可以相对便宜一些，从而达到吸引顾客增强同行之间竞争力的目的，所以掌握一套行之有效的真伪鉴别方法是非常有必要的。我们首先来看铭牌，无论什么地区版本的PSP电池基本上都是SONY在中国的工厂生产的，所以原装电池绝大多数都是MADE IN CHINA，如果是标着MADE IN JAPAN的电池就几乎可以确定是假的，至少在国内还没有出现过日本产的原装PSP电池，这一点是最为明显也最容易鉴别的。另外组装铭牌上的字体给人感觉有点模糊，远没有原装电池来的清晰。其次就

↑左原右组，标榜日产均是假货。

是看做工了，原正电池外壳的磨沙手感非常细腻光滑，而组装电池则要逊色很多，然后我们仔细观察一下电池的顶部和底部接缝处，组装电池的接缝会明显有突出感，甚至会有接缝毛刺的情况，完全没有原装电池那么严丝合缝，最后我们看一下电池导电接口处的金属弹片部分，原装电池并不能很明显地看到金属弹片，而组装电池的金属弹片却很明显是突出的。另外，基本上每块随机电池的余电量都在大概一格的样子，如果大家购买机器的时候发现电池的电量为零无法正常开机，就证明至少曾经长时间地用于试机，如果发现电量是满格则说明曾经被耗尽然后充过一次电，通常这种情况我们就要提高警惕了，最好是让电玩店老板换一块电池。一般来说只要了解以上几个要点，在电池这个环节就不至于被js鱼肉了。

鉴于PSP的直板机设计，硕大的液晶屏幕直接暴露在外面，所以PSP无论如何都需要液晶贴膜来保护脆弱的屏幕，要知道如果屏幕被划伤的话将严重影响视觉效果，那将是比坏点更让人头疼的情况。贴膜的选购方面自然是首推HORI原装了，作为日本最知名的第三方专业周边生产厂家，HORI贴膜无论是透光率还是易操作性都是国内的组装产品无法比拟的，但因为价格关系现在电玩店基本是以经营组装贴膜为主。不过话说回来，其实现在组膜的质量比较以前有了长足的进步，已经不再是一撕就烂一贴就起泡然后还严重影响透光率的劣质产品了，特别是有一种HORI高仿品，实际效果基本可以令人满意，而且价格又便宜，市场零售一般15元左右即可搞定。值得一提的是有部分js会用这种高仿膜冒充原装膜欺骗玩家，从包装上来看二者的外观印刷都非常相似，但原装膜附带的擦拭纸是黄色的，而组装膜的擦拭纸是白色或淡黄色的布，而且原装膜上是无字的，组装膜上有提示正反面的英文字。不排除某些精明的js会把组膜装进原膜的包装内，这时候我们要注意原装的外包装膜一旦开封就很容易撕毁，无法复原，如果发现外包装反复开封都撕不烂就有可能是组装膜了。

记忆棒篇

众所周知国内的特殊情况，我们的玩家几乎百分之百是玩破解游戏，所以大容量的记忆棒是购机必备周边，PSP游戏至今已经不可避免的朝大制作高容量方向发展，时下甚至是一条2G的记忆棒也够存储一款游戏而已，当然了这样的游戏暂时还是少数，现在国内市场

↑组棒行情近来看涨。

2G还是比较主流的。由于现在组棒的价格非常低廉，所以国内绝大多数电玩店都放弃了经营原装水棒和行棒，我们就先说一说组棒吧，首先组棒说白了就是国内地下工厂生产的品牌记忆棒仿造品，也就相当于假冒的阿迪／耐克服装吧，只不过我们习惯美名其曰组棒，专业一点的叫法应该是B货，其做工品质自然是无法和原厂真品相提并论，但凭借低廉的价格现在已经成功地占领了国内市场。保修方面组棒工厂没有一个很明确的承诺，一般来说只要工厂还在生产理论上是永久性质保的，不存在修一说，坏了就是直接换新的，不过也有可能随时终止售后服务，总之一切都由厂家说了算，而电玩店老板通常是对顾客承诺一年质保，当然了，因为厂家的缘故所以作为零售商来说也不可能百分之百保证对顾客的售后服务。现在市面上的组棒基本上仿造SONY品牌，不过其他品牌比如sandick也有，因为价格稍高所

↑应优先选购高速棒。

以做的人也不多，和原厂真品一样组棒也有低速和高速之分，而且对于组棒来说这两种棒子不单是速度上有区别，在质量和稳定性方面也有一定的差距，价格方面二者只相差区区20元而已，所以大家应尽量选择品质相对更好的高速棒。现在市面上的高速组棒格式化后的容量是1959，而低速棒最低容量的是1939，其次是看棒子反面铭牌第2行的数字，高速一般是418而低速是420。在购买的时候务必当面拆封测试，最好是现场存一些游戏或电影，千万不要怕麻烦，如果想和电玩店老板达成协议，最好是写一张质量保证单，以免需要更换的时候扯皮。

不过正所谓一分价钱一分货，组棒永远都存在稳定性差等等品质问题，有的时候组棒刚拆封就是坏的，插入PSP主机无法识别，甚至是拔不出来，或者是可以识别但在传输数据的时候会出错，要不就是存储量过大时文件破损，甚至是毫无理由地丢失数据，这些都是组棒比较容易出现的问题，通常经过格式化都可以顺利解决，最令人头痛的是如果这些问题频繁发生的话，玩家找店家交涉很难有结果，反倒是彻底坏掉比较干脆，但往往就是半死不活，你说它没问题用起来叫人抓狂，但拿到老板那去测试又是好的，不好用和损坏是有区别的，双方各执一词很容易产生纠纷。所以如果忍受不了频繁格式化的痛苦，又不愿意去和老板交涉的玩家还是选择真品行棒来得让人省心，不过价格方面就要比组棒几乎翻了一番。现在国内市场比较常见的行棒品牌是sandick，而SONY品牌则非常少见，有些城市即便是SONY专卖店出售的都是组棒，给人感觉非常混乱，所以如果要购买行棒的话应该优先考虑sandick品牌。sandick在中国的官方总代理商是上海宏衢，市面上所有的行货棒包装盒上都会有宏衢的标志，上面会有防伪条形码，行货提供长达5年的质量保证，正所谓没有金刚钻不敢揽瓷器活，厂家敢于提出5年的质保证明其质量绝对是过硬的，以笔者多年的经验也确实从来没有看到过行棒非人为损坏的情况。sandick记忆棒现在国内市场有蓝棒和彩棒两种，其中彩棒的价位要稍微低一点，但在质保期和品质方面蓝棒和彩棒并没有什么区别，都是值得信赖的，具体买哪一种就要看当地电玩店的经营品种了。至于最新上市的4G记忆棒目前有SONY和sandick两家，SONY在国内暂时还没有发行行货，市面上所有的4G记忆棒都是水货，因为进货渠道的关系是不存在质保的，即便是今天买明天就坏了也只能认栽，所以如果要买4G原棒的话最好是选购sandick的行货比较保险，组棒方面4G因为才刚上市，无论是价格还是品质都有待时间的检验。

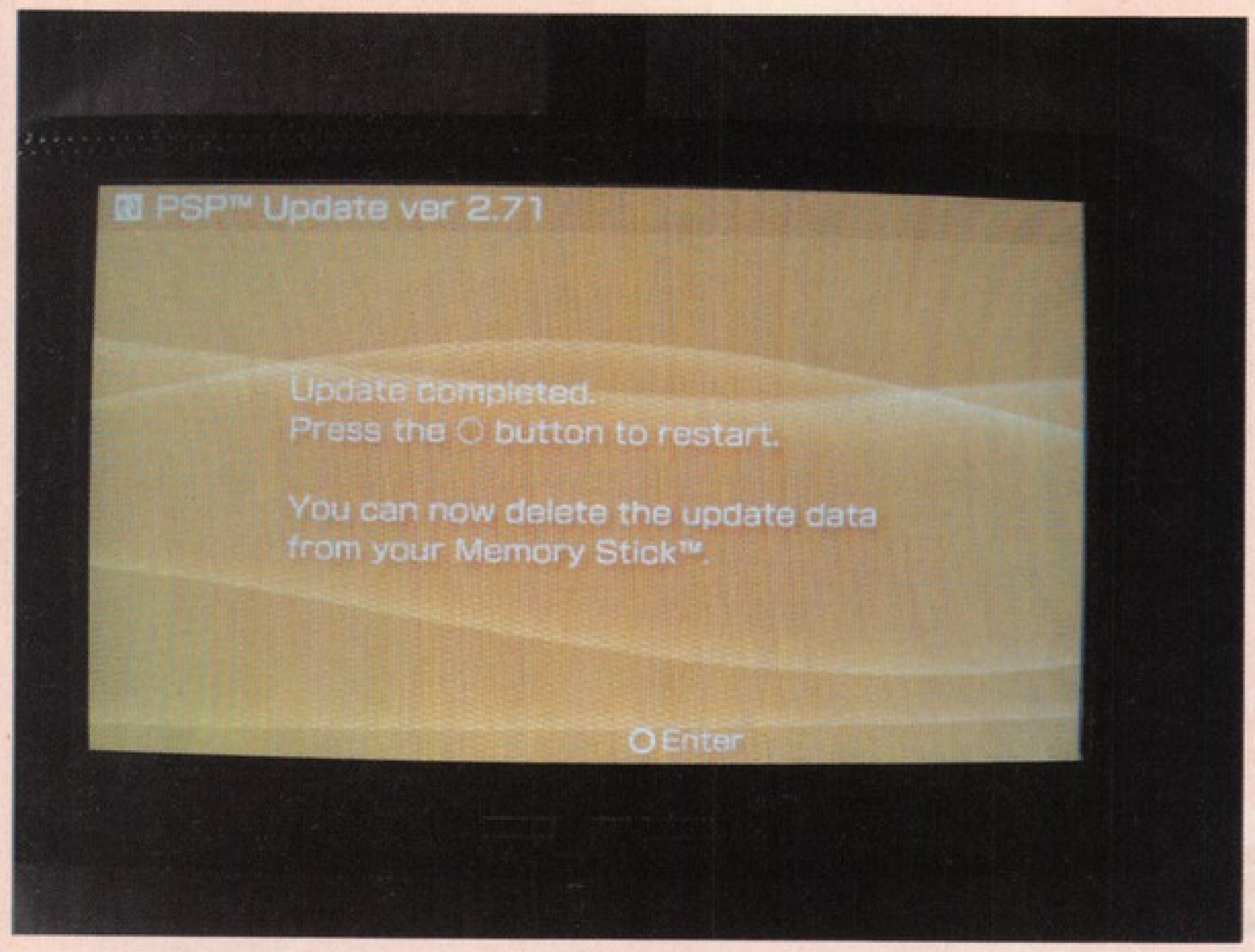
文／严俊

图文传授 PSP 轻松降级

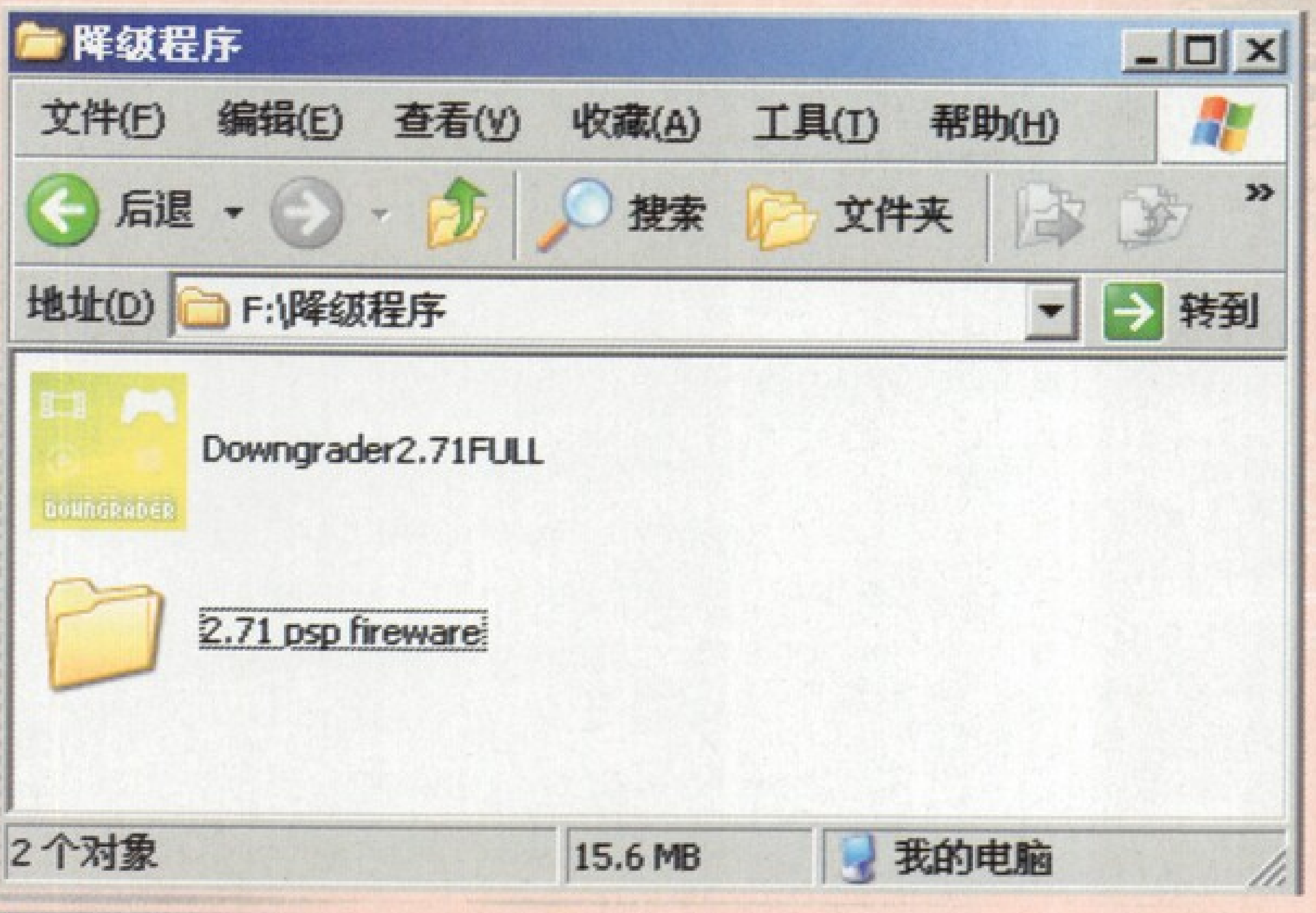
《横行霸道 自由城故事》简称GTA，是PSP上销量最高的游戏。这个游戏的早期版本在读取游戏进度(Load/Save)的时候存在漏洞，黑客Fanjita利用这个漏洞制作了Eloader。Eloader的功能是配合GTA游戏盘让用户在高版本(1.5以上)的PSP中使用自制软件。GTA版PSP降级程序就是基于Eloader实现的。后来黑客发现2.71版本的PSP存在图片浏览器的漏洞，使降级程序又钻了个空子。于是现在使用图片查看器的降级程序早已不需要GTA游戏盘了，下面就给大家演示一下使用软件降级PSP的全部过程。

一.降级前期准备

首先准备好需要降级的PSP主机和电池充电器、USB线，当然还需要电脑一台。然后确认PSP不是TA082主板，方法可查看前几期的《掌机迷》。如果你的PSP不是2.71版（比如2.6版），可以下载2.71固件将其升级到2.71，然后再实行降级操作。升级过程不再详述。



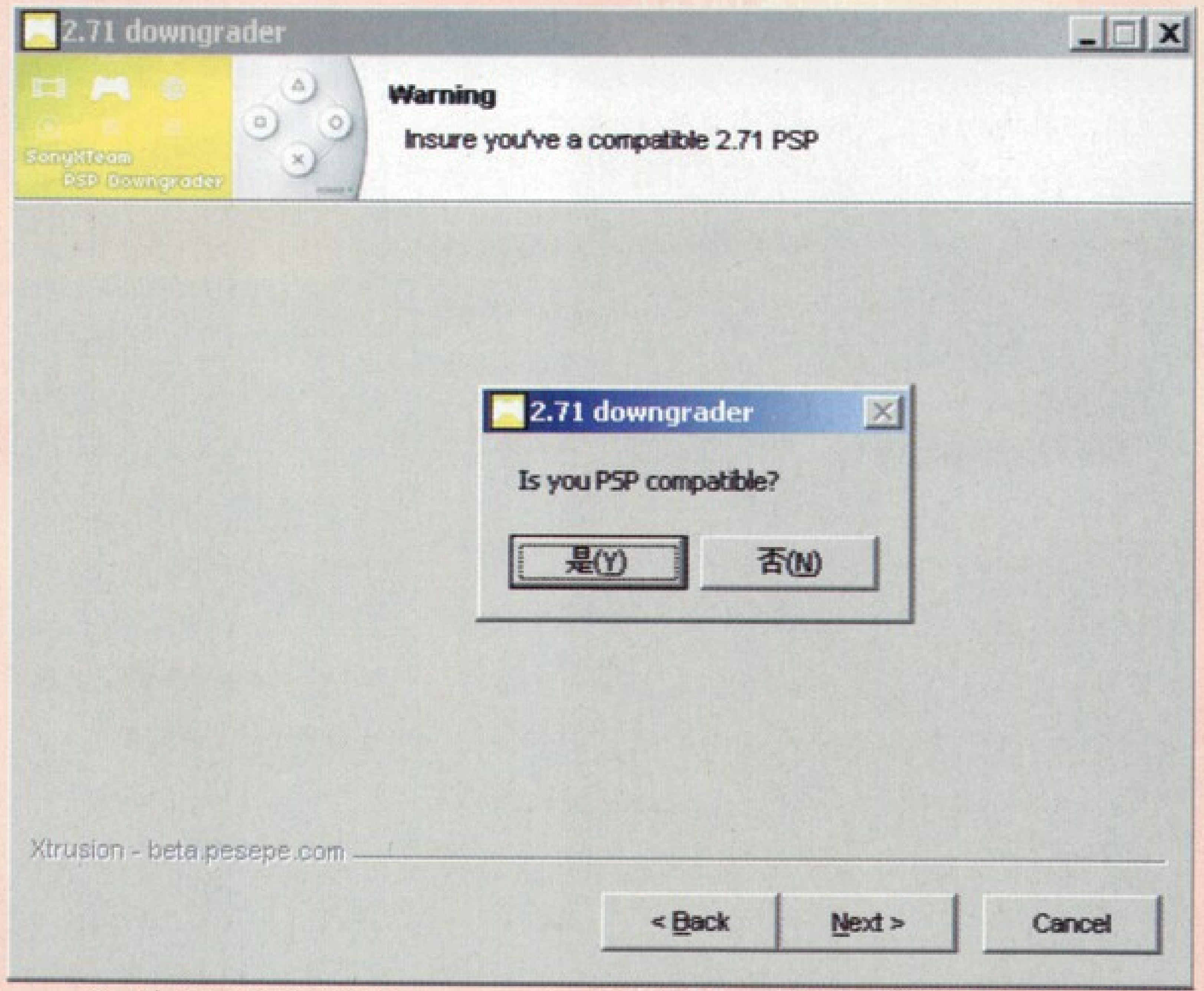
硬件准备好了，接着准备降级软件吧。软件降级过程非常简单，只需要下载降级程序安装文件Downgrader2.71FULL（下载地址：http://www.psp-hacks.com/file/755）。



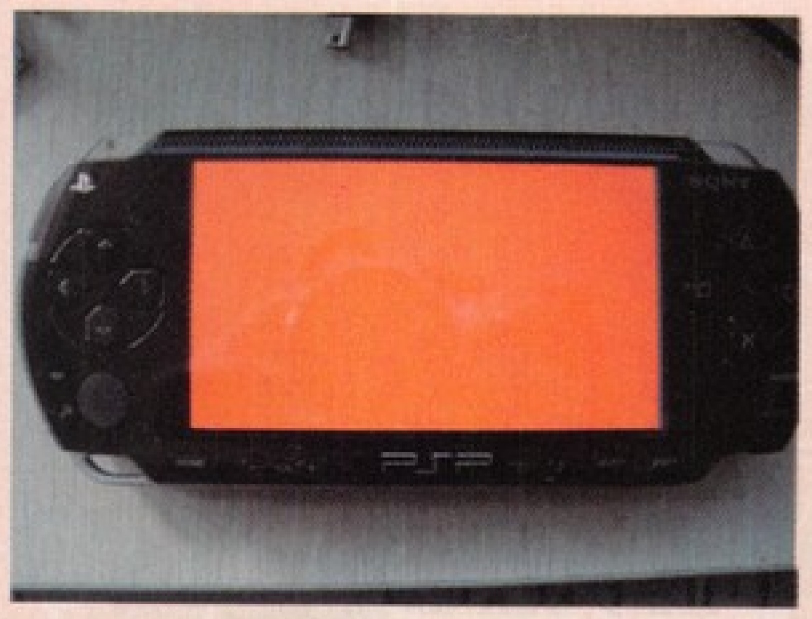
二.降级过程

1，首先推荐格式化PSP记忆棒。

2，把PSP连接到PC上，打开USB连接。



3，在PC端运行Downgrader2.71FULL程序，会出现各种提示信息，图文显示非常直观。



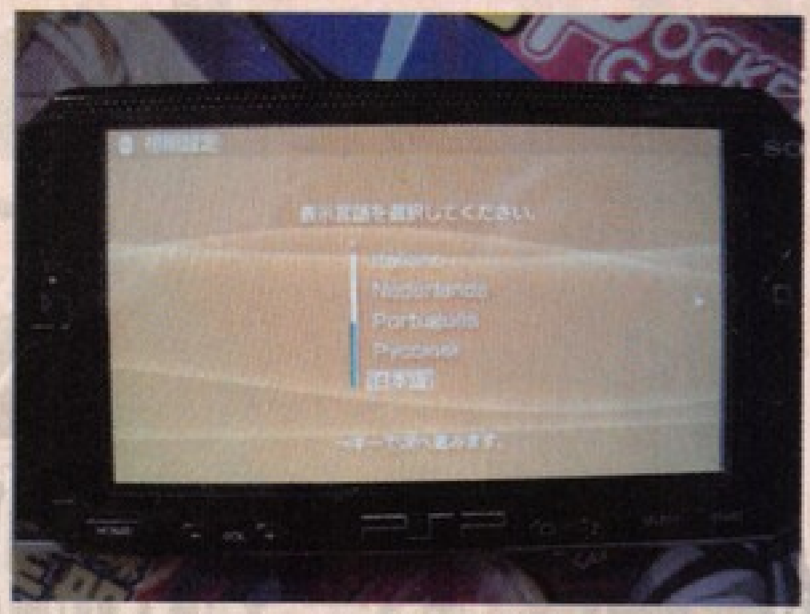
4，安装完成后就要进行降级过程了。确认PSP的电量充足，或者把充电器连接到PSP上，保证降级过程中不会断电。

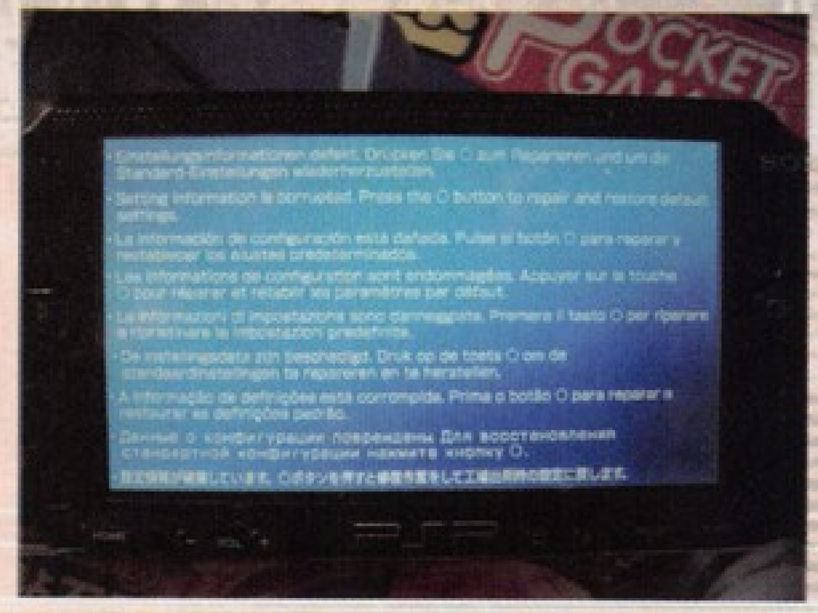
5，打开PSP，选择图片浏览。如果PSP死机的话，不用担心，关机重新进行这个步骤，直到出现红屏画面。这时PSP屏幕显示为一个红色画面，可以看到记忆棒不停的读取。等待一段时间后，PSP会自动关机。

6，开机，显示如下画面。多国文字显示PSP设定破损等信息。按○键（或×键）重新启动。

7，完成降级过程，重新设置初始化信息。

8，查看PSP版本，降级成功。





目前，为主机系统降级已经成为很多购买PSP的玩家必定要进行的一个步骤。由于这是一种破解类的操作，总是存在一定的风险。虽然通过上面的步骤基本可以顺利降级，但如果不够放心，还是请内行的商家帮忙解决吧。

给PSP穿上多功能外衣
——iR Shell使用详解

1.软件简介

iR Shell是PSP上的一款优秀自制软件，作者名为Ahman。和大多数自制软件不成熟的特点相比，iR Shell的功能非常强悍，并且功能完善好用。很难用一个词来定义iR Shell是个什么东西，因为它既能把PSP变成一个通用的红外线遥控器，又是一个截图工具，还能够播放音乐视频等媒体。另外，它还是一个操作系统界面，通过图标方便的运行UMD光盘和自制软件。下面是iR Shell的功能，相信你看完以后就会对它非常感兴趣。

iR Shell的功能特征：

· 一个真正的多任务界面，允许在多个任务之间切换。比如运行UMD游戏、自制程序和iR Shell自带的功能；

· 允许玩家玩游戏（或者运行自制程序）的时候收听自己喜爱的mp3音乐；

· 内建了支持超过2000种设备的通用无线遥控器；

· 通过文件浏览器，你可以浏览记忆棒、UMD光盘中的文件。或者通过USB和Wifi浏览PC和DVDROM上的文件。你甚至可以直接打开这些设备，然后打开PMP电影、AC3、PMF、TXT、PDF、Bitmap、JPEG、PNG、PBP PSP文件、ZIP和RAR等文件；

· 你可以通过USB或者Wifi把PSP和PC连接，然后直接把PC上的文件安装到PSP上。这相当于让你的PSP存储容量变得无限大。通过Wifi设备，你甚至可以接收到网上的自制程序；

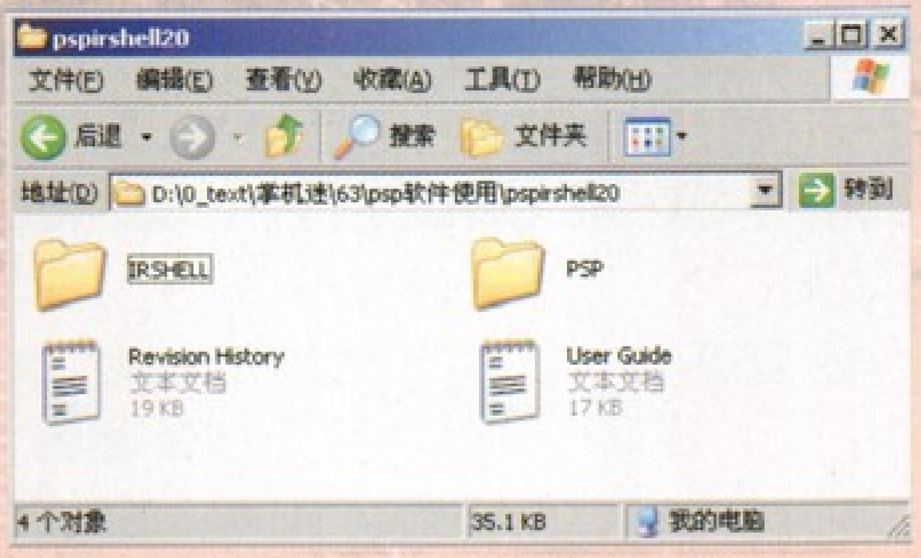
· 通过Wifi设备，玩家可以在两台PSP之间传送文件；

· 高级文件管理功能可以显示完整的文件树；

· 自带了截图工具。支持UMD游戏、MP4电影或者UMD电影、你可以使用“Launch XMB”功能。

2.下载和安装

很久没有更新的iR Shell终于在8月20日推出了最新版，版本号是v2.0（下载地址为http://dl.qj.net/dl.php?fid=9469）。下载后获得pspirshell20.zip文件，解压缩后获得IRSHELL、PSP文件夹和Revision History.txt和User Guide.txt两个文本文件。把IRSHELL和PSP文件夹拷贝到PSP记忆棒根目录。（拷贝PSP文件夹时会提示存在，当然确定即可。）



这样就把IRSHELL文件夹中的文件拷贝到了记忆棒根目录，而PSP\GAME中拷贝了两个文件夹：IRSHELL和IRSHELL%。这样就完成了安装，然后就可以运行iR Shell了。

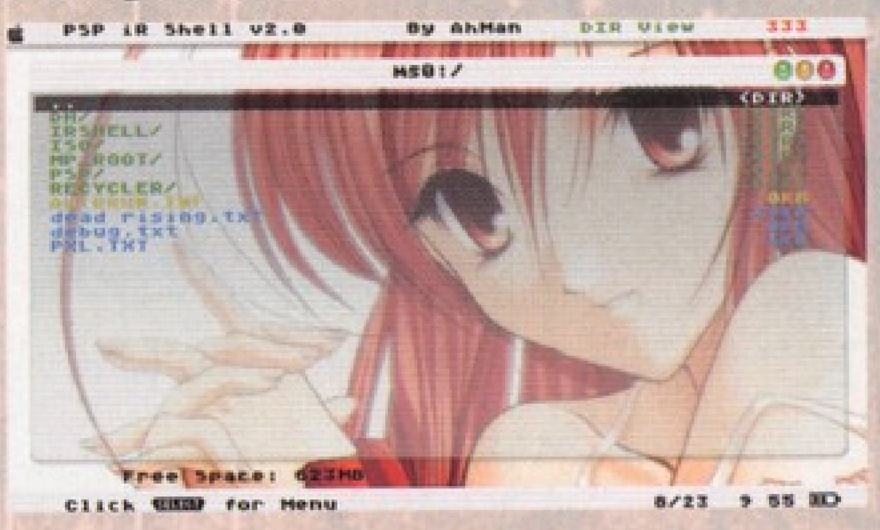
3.使用和设置

运行iR Shell后进入如下界面：

这个截面模仿了XBOX 360的“刀锋”界面，美观实用。左上角显示“iR Shell”字样，右上角显示当前PSP的CPU频率，左下角显示当前光标所在位置功能，右下角显示日期时间和电量。

中间的众多图标是软件的菜单界面了。左侧“iR Shell”下面的图标从上到下为：View、Run、Connect、Music、Tools、System。这些是功能大类，每一大类后面包括众多小项目。

3.1.View功能



View中包括如下图标：ms0、Dir、Mp3、App、iR、Sav

按×键选择不同图标，比如把光标移到ms0，然后按×键进入（这里的界面可能不同，因为我选择的是OSX 9）。

这时的按键功能如下：

↑	上移
↓	下移
←	上翻
→	下翻
×键	选择
SELECT	返回主界面
○键	显示／隐藏图标
△键	返回上级目录
□键	在不同菜单中切换
L+R	重启iR Shell

摇杆

上 允许／关闭USB功能（屏幕下方有图标显示）

下 退出iR Shell

左 运行UMD

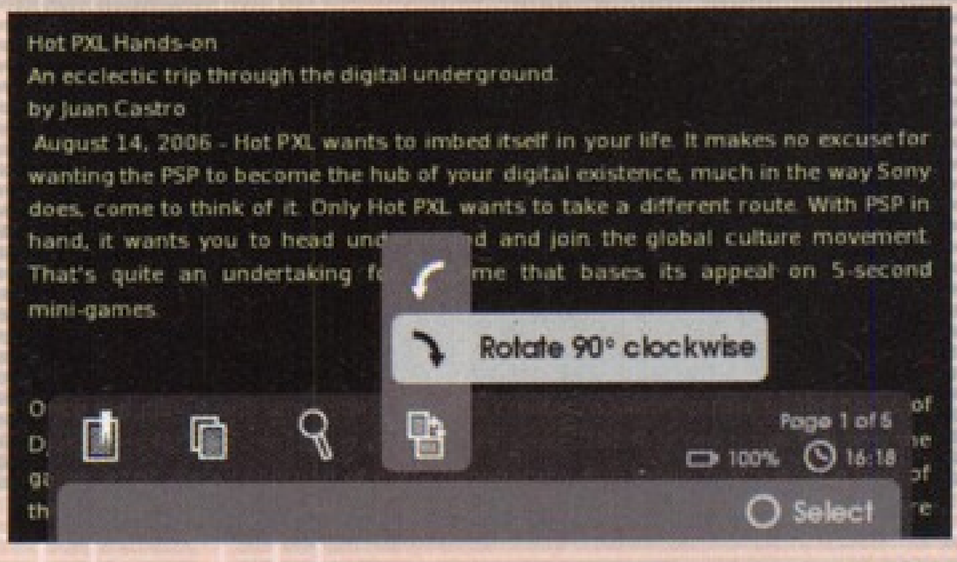
右 运行自制程序

3.1.1.ms0界面

ms0就是PSP的记忆棒根目录了，这个功能就是浏览PSP记忆棒的根目录，然后选择运行不通的文件。支持的文件类型如下，其运行方式为通过捆绑的“第三方”软件。

文件类型	使用的软件	备注
PMP	PMP Mod 2.01 plugin	使用×键暂停／继续，△键退出
AT3	Atrac3 Plus Player	
PMF	PMF plugin	使用×键暂停／继续，△键退出
ZIP	AnonymousTipster's ZIP Plugin	
RAR	AnonymousTipster's RAR Plugin	
TXT	bookr plugin	bookr不支持中文
PDF	bookr plugin	

这些软件插件的使用方式略有不同，但是都比较简单。下图为bookr软件界面，可惜它不支持中文。



3.1.2.Dir界面

Dir功能相当于一个快捷方式，选择直接进入PSP/PHOTO目录，进行图片查看。

3.1.3.Mp3界面

和上面的Dir功能一样，

就是mp3目录的快捷方式，进入后直接选择mp3收听。

这时的操作如下：

按住R键后

↑ 音量增大

↓ 音量减小

← 上一首

→ 下一首

×键 开始／暂停

SELECT 返回主界面

○键 重复播放

△键 返回上级菜单

□键 暂停

注意这些操作都是按住R键后，再按相应的按键实现的。

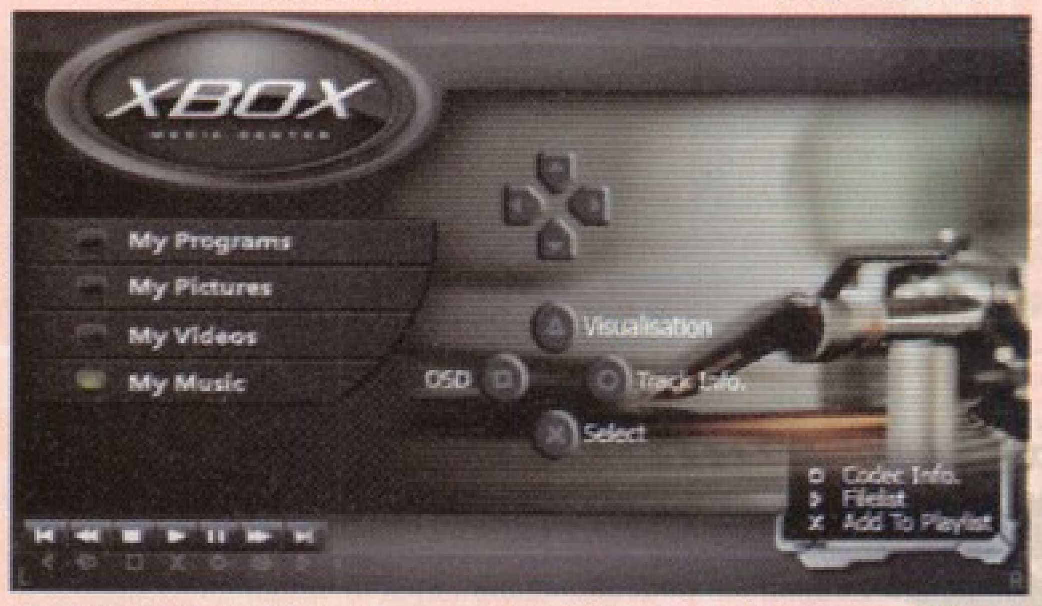
3.1.4.App 界面

它就是直接进入自制程序界面了。这里可以显示PSP中的自制程序列表，右下角显示出当前选择的程序的图标，非常直观。

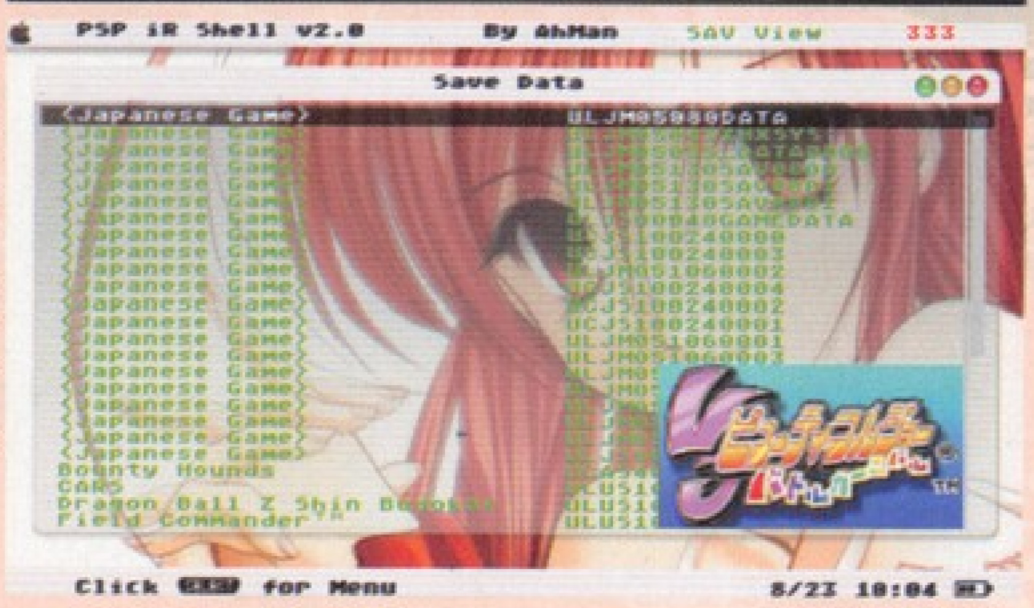
另外，如果先播放mp3音乐，然后运行自制程序，就实现了运行自制程序的同时播放自己的音乐功能。同理，也可以边玩游戏边欣赏自己喜爱的音乐。

3.1.5.iR 功能

iR这个选项就是iR摇控器功能了。它支持众多通用设备和专门设备，甚至还支持摇控XBOX。扩展了PSP的功能，多么有趣的功能！



iR Shell v2.0版自带了很多遥控设备的程序，下面还有几个XBOX XMC的驱动。如果不支持你的设备，可以去这个网站下载对应的程序(www.remotecentral.com)。



3.1.6.Sav 界面

这个想必大家都知道，就是存档界面了。在这里可以对存档进行详细的查看。

这个功能看似作用不大？当然不是。通过图片和文字的详细查看，你就可以方便地找到每个游戏的存档，然后在PC上进行备份，或者通过Wifi把存档传给朋友。

3.2.Run 功能

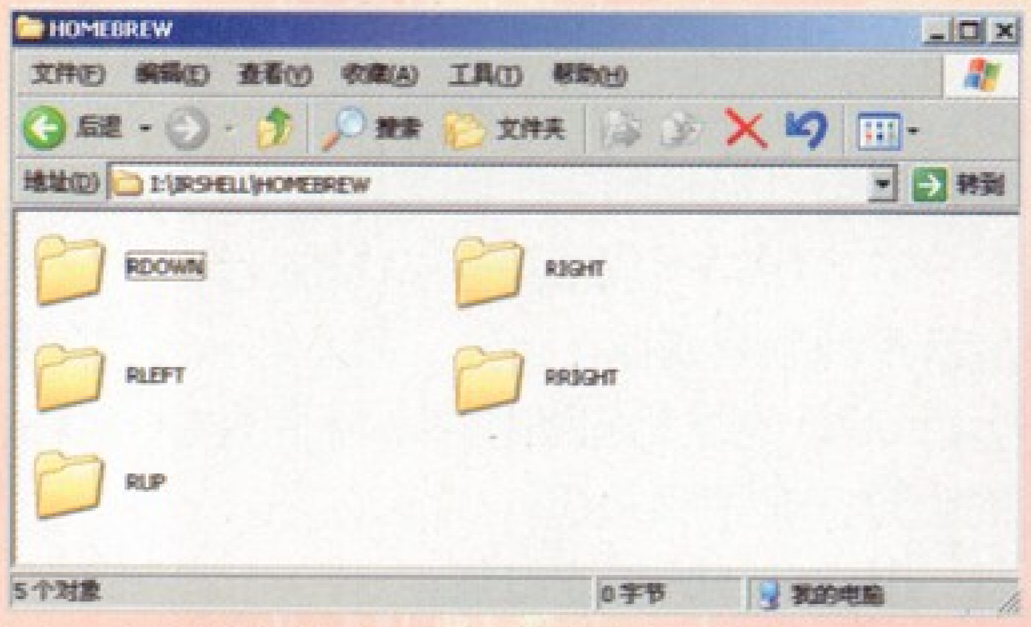
Run中包括如下图标：Launch UMD、Eboot1～5

3.2.1.运行UMD

Launch UMD就是运行UMD游戏了。

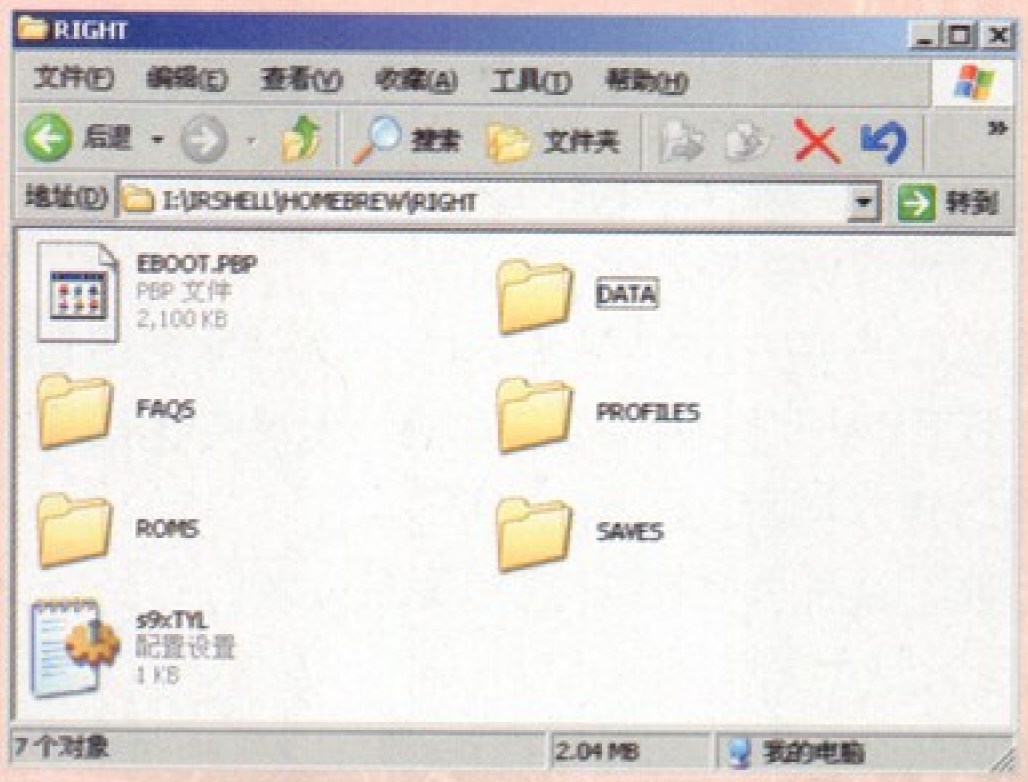
前面说了，播放mp3后运行游戏UMD盘的话，就可以边玩游戏边欣赏自己喜爱的音乐了。

3.2.2.Eboot 功能



Eboot1～5允许玩家设置5个自制程序的快捷键。方法是把自制程序放到如下文件夹中。注意，要把自制程序中的文件完全拷贝到IRSHELL/HOMEBREW/文件夹中的不同文件夹中。这些文件夹包括RIGHT、RRIGHT、RLEFT、RUP、RDOWN。

用SFC模拟器snes9xTYL举例，把snes9xTYL文件夹中的文件都拷贝到IRSHELL/HOMEBREW/RIGHT中，然后按摇杆的右键或者选择Eboot1图标运行即可。其他文件夹中则对应其他Eboot图标。



3.3.Connect 功能

Connect功能就是使用USB或者Wifi连接PC或其他PSP。由于方式方法不同，分为了很多类。这里你可以随便试一下，操作过程比较麻烦，限于篇幅这里就不详细说明了。连接PC使用PSP浏览PC或映射这些功能，由于需要在PC端安装usbhostfs驱动，所以选择后PC会给出提示，安装即可。

3.5.Music 功能

Music图标后的这些按键和大多数媒体播放器相同，就是控制播放mp3歌曲的选择、暂停、音量等功能。

3.6.Tools 功能

顾名思义，工具功能中包括了几种附加工具。从左到右是：文件管理、运行Devhook、运行XMB、设置闹铃、调整CPU速度、设置iR Shell密码。都是简单实用的功能，简单介绍一下。

功能	作用
文件管理	高级文件管理功能，对所有文件和文件夹进行操作。包括拷贝、粘贴、删除、重命名、新建文件夹。
运行Devhook	安装Devhook后即可运行，可以在iR Shell中设置Devhook模拟的固件版本。
运行XMB	在iR Shell中进入XMB，然后可以按“L键+SELECT键”进行快速切换。可以在XMB中欣赏PC中的mp4电影。
设置闹铃	闹铃定时功能。
调整CPU速度	直接切换PSP CPU频率100、222、266、333（MHz）。
设置iR Shell密码	设置个人密码。默认为空。

3.7.System 功能

System功能从左到右为：重新启动iR Shell、退出、设置、系统信息、帮助。除了设置选项，其它都没有什么好说的。其实设置选项(configurator)中包含了50多种设置项目，由于篇幅所限，就暂且到此为止了。

你的随身电子攻略本
——eReader 使用详解

PSP玩家最常用的软件是什么？如果你的机器是1.5版本的话，答案也许是各种引导游戏ISO的程序。还有什么软件值得长驻PSP呢？我问了很多玩PSP的朋友，得到的答案是电子书软件。利用PSP的大尺寸液晶屏幕，当电子书看无疑非常舒服。从网上下载免费的电子书籍，然后拷贝到PSP中。学术资料帮助增长专业知识，娱乐文章随时翻看放松了心情……当然，如果你需要攻略的话，为何不打造一“本”自己的攻略本呢？

▶·软件简介

eReader是国内程序高手开发的PSP用电子书浏览软件，目前的版本是1.5.1。其实说它是电子书浏览器并不全面，因为它还能够浏览图片，播放音乐等。软件设计合理，功能全面，而且中文界面非常人性化。

▶·下载和安装

目前eReader最新版本是1.51。下载地址见下面：

普通版本：http://www.pspsp.org/down/eReader_1_5_1.7z

省电版本(去掉线控和音乐)：http://www.pspsp.org/down/eReader_1_5_1_savep.7z

最精简版本(去掉所有功能留下USB和摇杆)：http://www.pspsp.org/down/eReader_1_5_1_small.7z

去WMA版本：http://www.pspsp.org/down/eReader_1_5_1_nowma.7z

不要害怕，“.7z”格式是一种高效的压缩格式，使用winrar 3.42以上的版本就可以解压缩，当然使用专门的7zip软件也行。下载eReader_1_5_1.7z后，你会发现软件大小为1.74MB，而解压缩后文件大小为13.4MB！可见7zip软件的高效压缩。

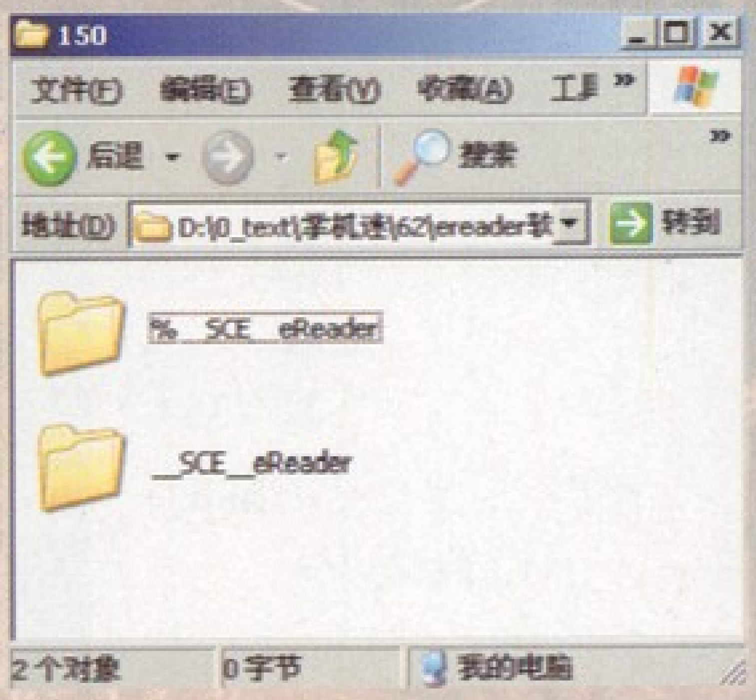
不提7zip了，我们赶紧把eReader安装到PSP中。解压缩后的eReader_1_5_1文件夹中包含如下文件：

16bit和32bit文件夹对应两种色深的字体，所有文件说明如下：

readme.txt	说明文件
history.txt	更新历史
credit.txt	鸣谢
32bit/100/	1.00用32位色深版本
32bit/150/	1.50用32位色深版本
32bit/2xx/	2.xx用32位色深版本
16bit/100/	1.00用16位色深版本
16bit/150/	1.50用16位色深版本
16bit/2xx/	2.xx用16位色深版本

大家根据自己的需要，将对应目录内的全部内容复制到自己PSP记忆棒的/PSP/GAME目录下即可。我这里使用32bit/150/文件夹下的程序，把这个文件夹下的文件拷贝到PSP/GAME目录下，然后挑选自己需要的游戏攻略或者文章拷贝到PSP记忆棒任意目录中。

eReader目前对应的文件格式有：



打包格式3种： zip、rar、chm；

文本2种：txt、html；

图片5种：bmp、jpg、gif(静态)、png、tga；

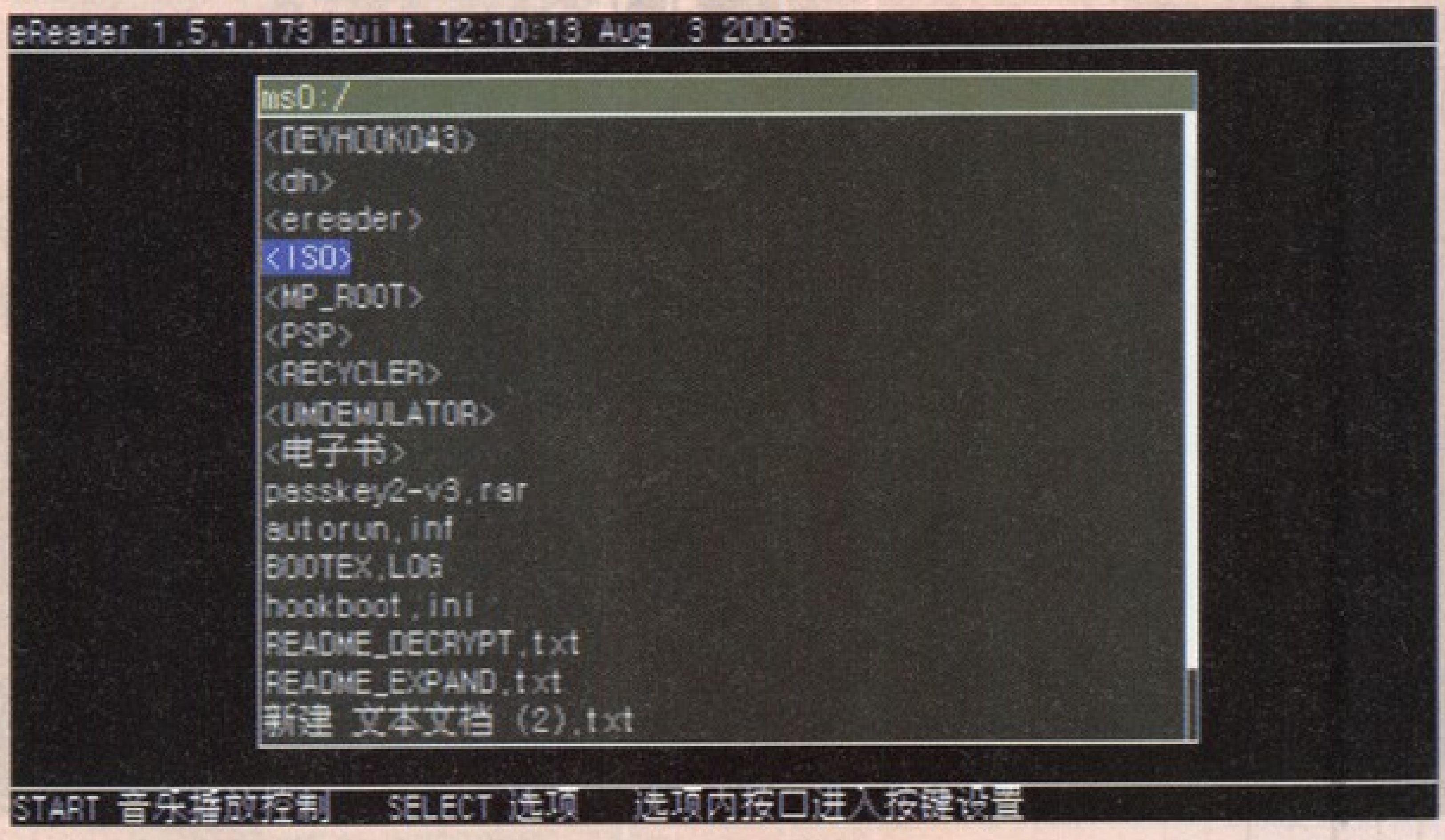
未知文件以二进制格式打开；

另外还支持播放mp3和wma格式的音乐。

按照支持的文件类型，选择好自己的文件拷贝到PSP任意位置。(我在PSP根目录建立了名为电子书的文件夹。)

▶·使用和设置

进入eReader后我们看到这个界面，是不是非常像程序浏览器？没错，通过这款软件不仅能够看电子书，还能编辑PSP记忆棒中的文件。



这个是菜单界面，默认的操作方式如下：

↑ 上一项

↓ 下一项

← 切换选项(选项菜单)或上一页(其它菜单)

→ 切换选项(选项菜单)或下一页(其它菜单)

L 第一项(文件菜单)或快速减少(选项菜单颜色)

R 最后一项(文件菜单)或快速增大(选项菜单颜色)

× 上级目录(文件菜单)或退出(其它菜单)

○ 选定(文件菜单)

□ 选择文件

△ 文件操作

SELECT 选项

START 进入/退出mp3菜单

SELECT+START 退出软件(任何界面)

首先你可以按照这些键位熟悉一下eReader的“操作”，然后让我们先来看看读书系统。

··选择看书

选择拷贝到PSP中的电子书，我的攻略在根目录的电子书目录下，选择“攻略”后如下图显示：

和Windows操作系统相似，这里可以看到文件的大小、创建时间、最后修改时间。按○键就进入了读书界面。

读书界面的默认操作方式如下：

SELECT　设置选项

□ 书签

× 退回菜单

↑ 上一行

↓ 下一行

←或L　上一页

→或R　下一页

○+L　第一页

○+R　最后一页

○+←　上翻500行

○+→　下翻500行

○+↑　上翻100行

○+↓　下翻100行

摇杆上下　上下翻动

· · 设置读书

打开电子书后，按SELECT键打开设置选项，会看到如下图功能菜单：

设置内容非常丰富，包括字体、颜色、系统、按键等等众多选项。我设置了一下文字字号，把默认的12号字设置成16得到的结果如下：

设置一下字体和背景颜色，得到的结果如下：

这里就不一一介绍了，你可以随意调试，调整读书设置到自己满意的程度。软件的反映速度极快，设置完成后返回即生效。

除了看书设置，设置下面还有看图设置和音乐播放设置。接下来我们就看一下看图功能。

· · 浏览图片

在读书界面按×键退回菜单，然后选择eReader支持的格式的图片文件。由于eReader支持chm格式的文件，所以我选择了一篇关于游戏AI开发的chm电子书。

选择电子书后，eReader打开了chm格式，我们可以看到里面的内容。由于eReader支持html超文本格式，所以可以正常看html文档。

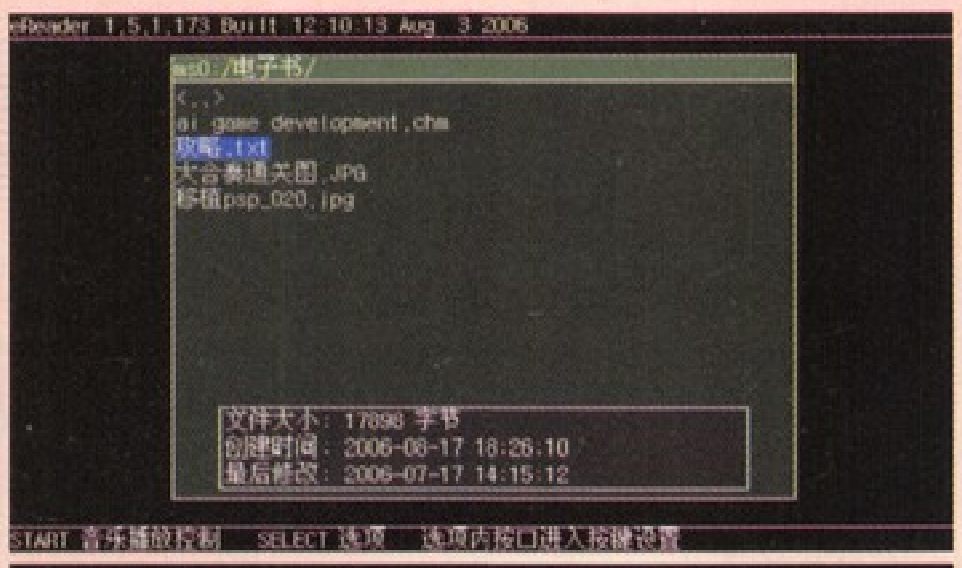
然后选择gif文件，正常显示如下：

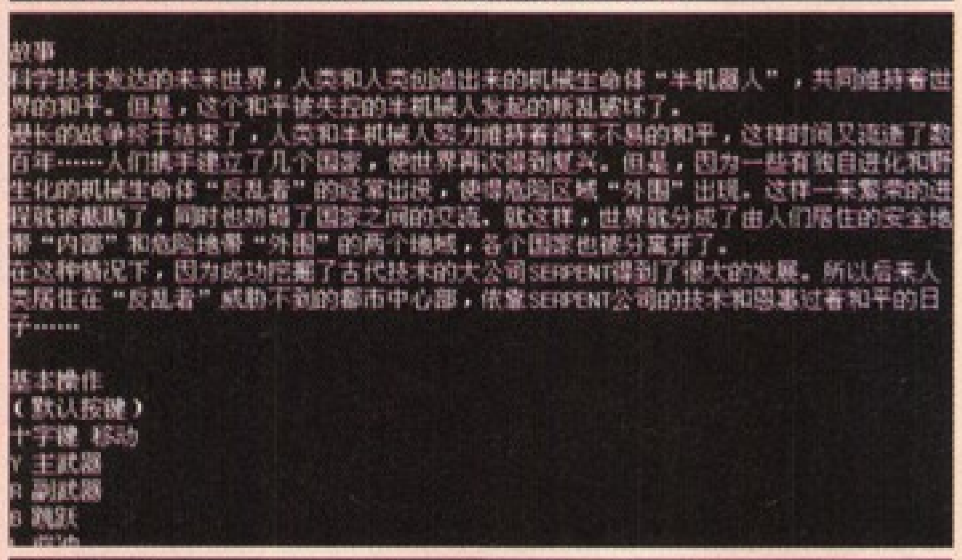
看图界面的默认操作方式如下：

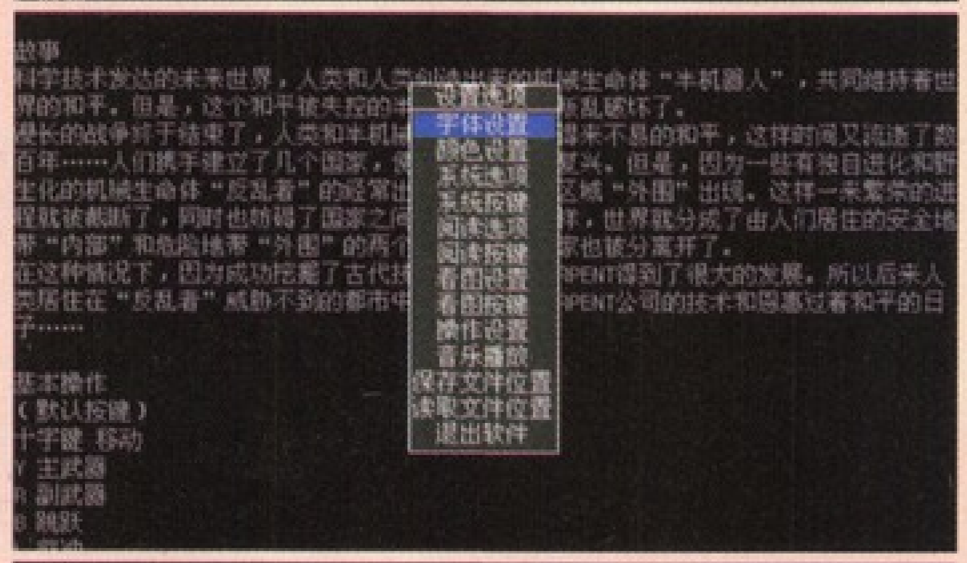
× 退回菜单

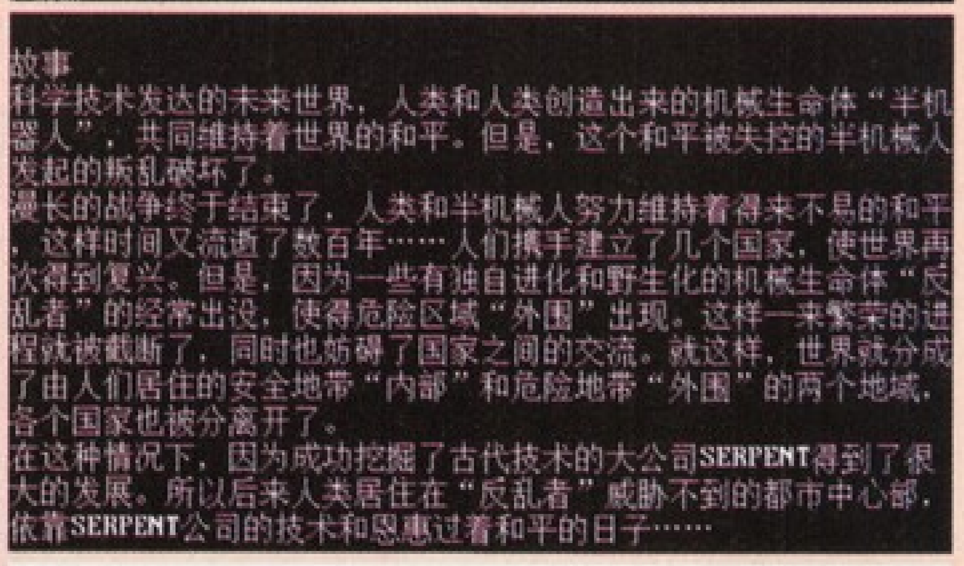
□ 显示/隐藏信息栏

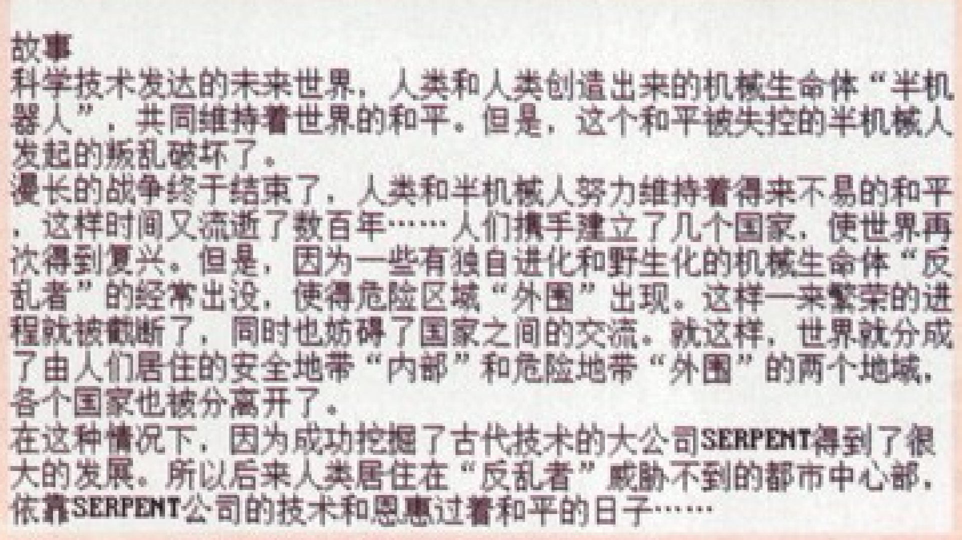
△ 切换缩放模式(不缩放->适应宽度->适应高度)

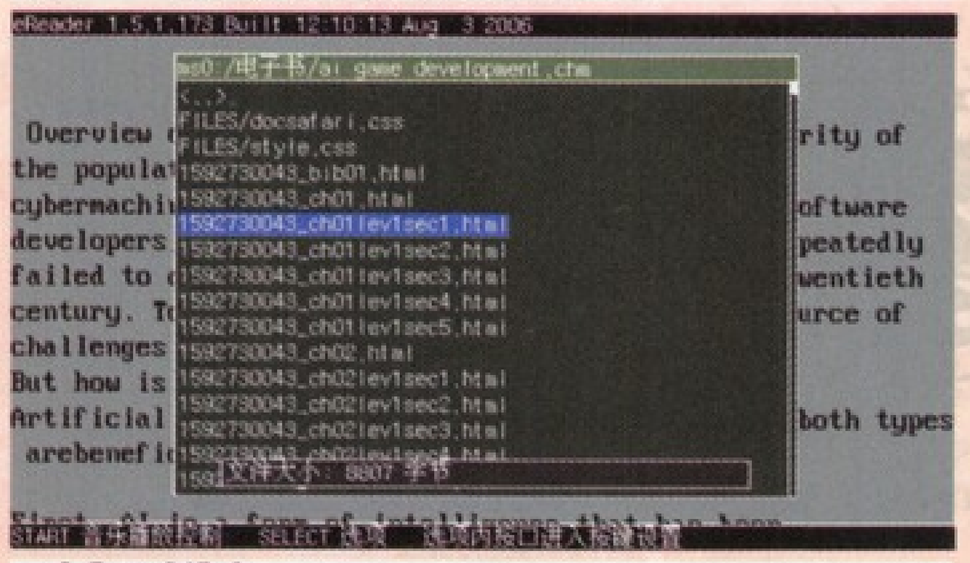


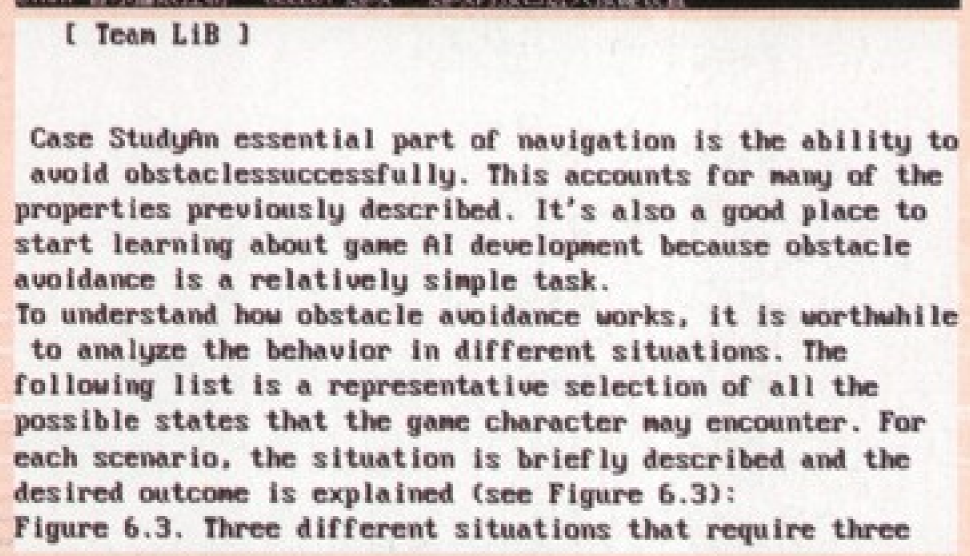


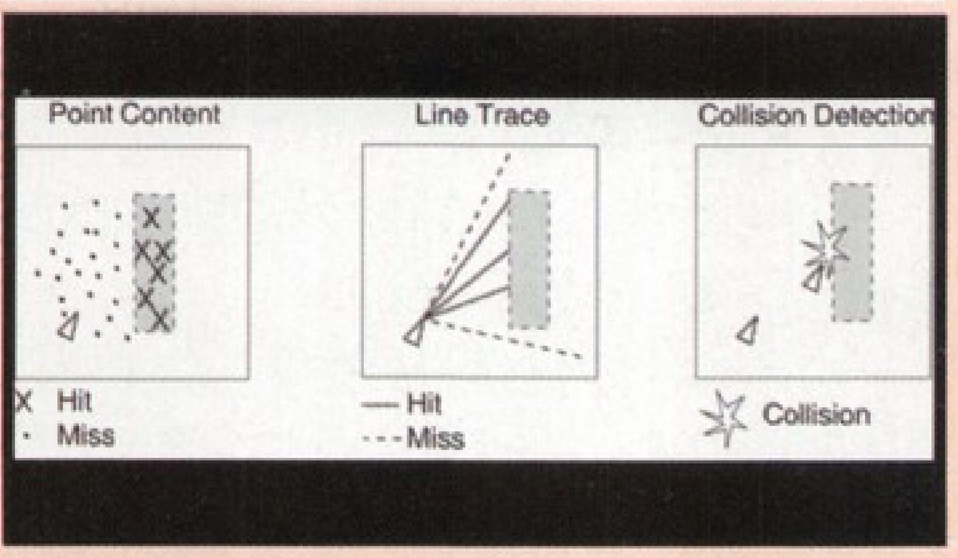












○ 按住不放在左上角显示图像信息(无信息栏时)

○+←　左旋转90度

○+→　左旋转90度

○+↑　缩小图像(200%以下每次10%，200%以上每次50%)

○+↓　放大图像(200%以下每次10%，200%以上每次50%)

○+L　改变缩放过滤引擎(三次立方/两次插值)

↑　向上移动

↓　向下移动

←　向上移动

→　向下移动

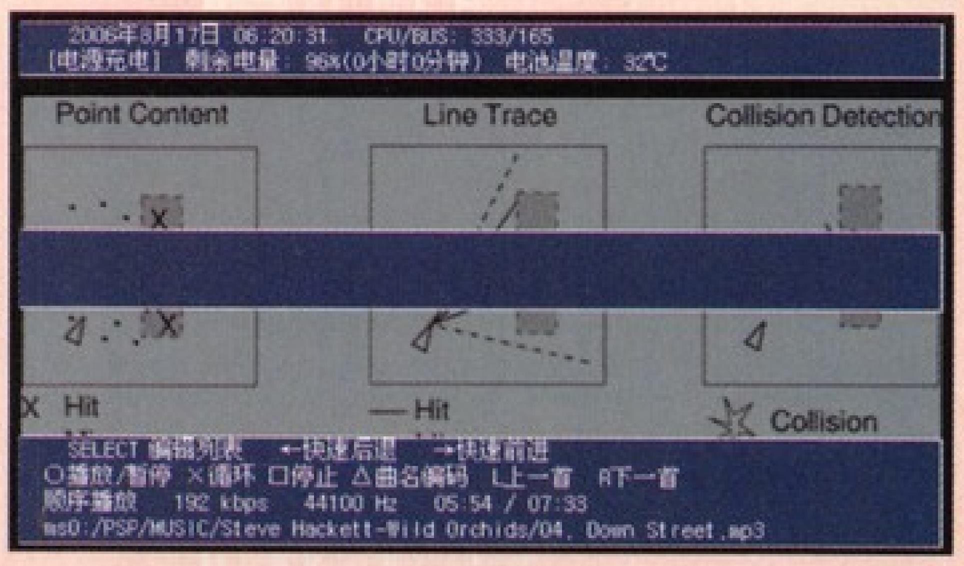
L　上一张图

R　下一张图

摇杆　移动图片

· · 音乐播放

在看书或者看图状态下，按START键开启音乐播放界面。如下图所示：



音乐播放的默认操作方式如下：

○　播放/暂停　×　循环

□　停止

△　曲名编码

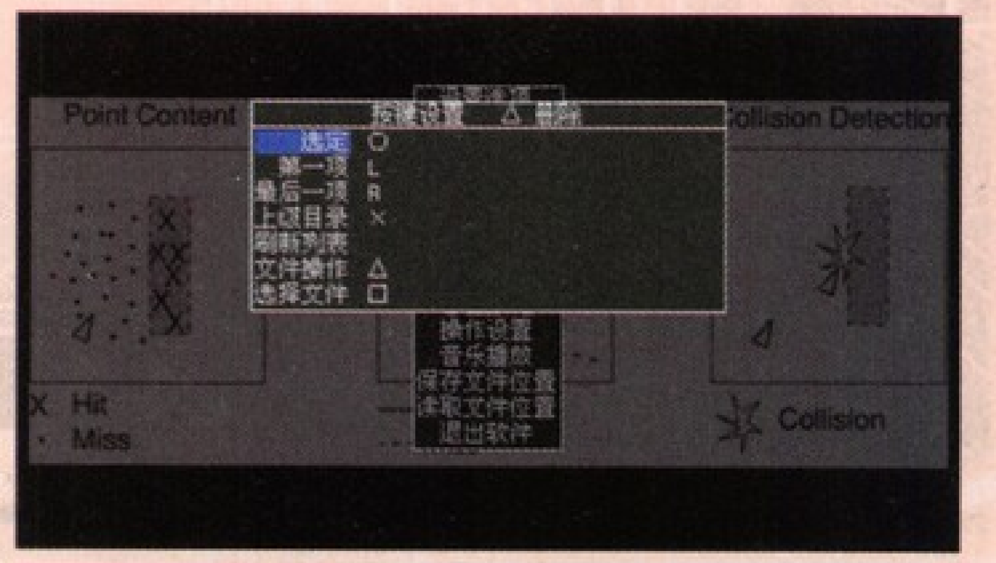
L　上一曲

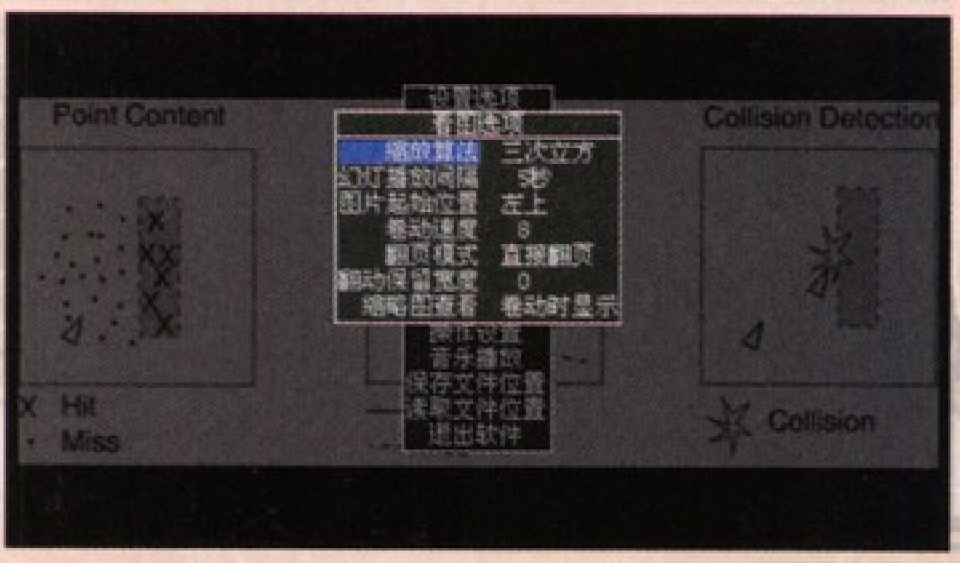
R　下一曲

注意，在这个界面上方显示了日期、时间、CPU/BUS频率、电池状态/剩余电量、电池温度。非常详细人性化的细节，值得称赞！

▶ · 其它方面的设置

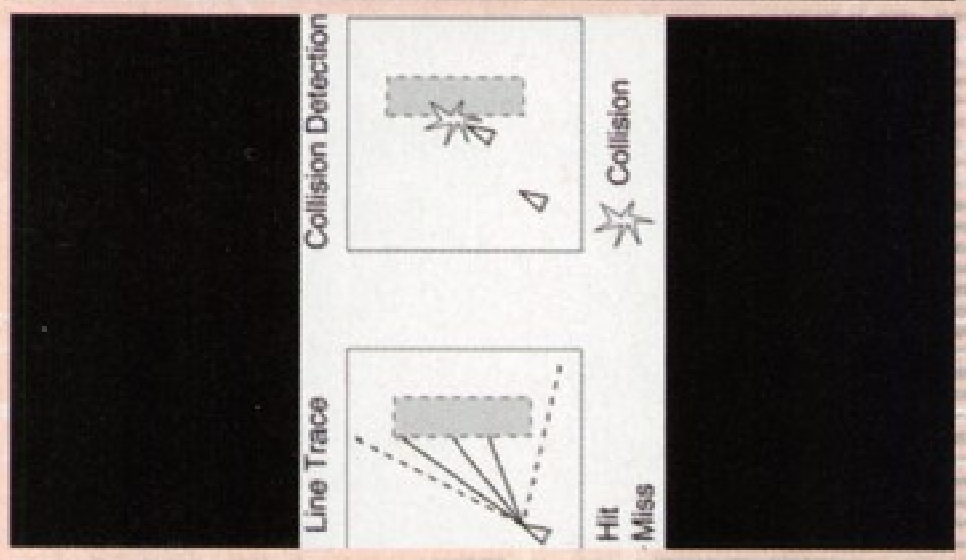
这款软件的功能很多，并且细节设计丰富。看书、看图、播放音乐这三大功能，每一个都有众多细节设置，篇幅所限，只能大家亲自尝试了。比如看书的字号/字体调节和背景设置，看图的旋转控制、播放音乐连带字幕功能等等。这些功能大家亲自尝试才好。



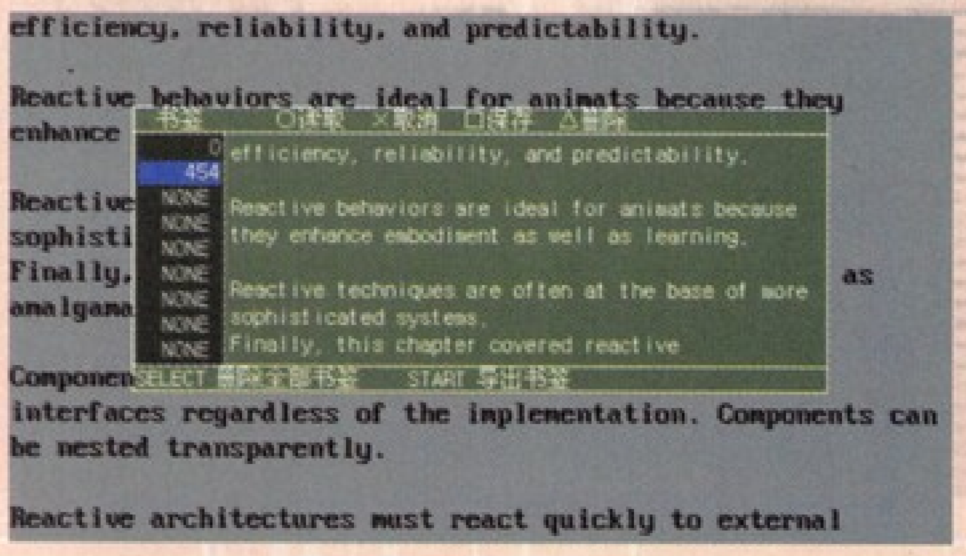


进入“设置选项”中的“按键设置”可以根据自己的习惯设置菜单中的按键功能。

设置“看图选项”的各种显示方式和图片查看功能。



这是旋转图片后的效果，可以任意旋转图片角度，当然也可以调整图片大小到自己满意的观看尺寸。



这是看书部分设置书签的画面。可以设置很多段书签，这样就可以快速选择每次看到的位置了。

享受音乐——PSP 多格式音乐播放器详解

▶·软件简介

你知道吗？PSP 除了听 mp3 外，还能收听 wma、ape、ogg 等各种格式的音乐。我的意思是不需要软件转换格式，这些格式的音乐拷贝到 PSP 中直接就播放……当然，前提是安装一个软件，一个多种音频格式的音乐播放器——享乐。

享乐(Sirens)就是这个软件的名字，你也许感到奇怪，不过中文名字可不是我翻译的。因为它的作者是中国人，以前这个软件也不叫享乐，而是叫 Coolplayer。在今年 8 月 22 日作者更新 Coolplayer 到 0.9.0 版，顺便把它的名字改为享乐(Sirens)。

▶·下载和安装

【2006-08-22】享乐(Sirens)音乐播放器 0.9.0 版发布

1.CoolPlayer 正式改名为享乐（Sirens）

2.重新设计了全新的界面，支持自定义皮肤；

3.支持多语言提示

希望大家继续支持享乐（Sirens），也希望大家可以为享乐(Sirens）设计出更多更漂亮的皮肤。

这是作者 cooleyes 在 0.9.0 版中的更新信息。(软件的下载地址和更新信息在这里：http://bbs.pspchina.net/viewthread.php?tid=93152&highlight=Sirens 或者这里 http://www.cngba.com/viewthread.php?tid=16055334&highlight=）下载得到的软件是压缩文件分卷，解压缩后获得 PSP 用文件。把它拷贝到 PSP 记忆棒下的 PSP/GAME 文件夹下，就完成了安装。非常简单！

▶·功能和操作方式

进入软件会看到这个界面，非常简洁的风格，各种信息如图显示。

主界面状态操作：

按键　　功能

○键（线控上的 play/pause 进入播放状态）　播放当前选择的音乐

□键　　保存当前播放列表

△键　　添加音乐到播放列表（可以添加整个目录的音乐，在对话框中，选中一个目录，按□键确定即可）

×键　　将当前选择音乐从列表中删除

↑键　　选择往上；

↓键　　选择往下；

←键　　将当前选择的位置在列表中上移

→键　　将当前选择的位置在列表中下移

L 键　　快速跳到列表首位置

R 键　　快速跳到列表末位置

SELECT+□键　　切换播放模式（单曲播放、单曲循环、顺序播放、循环播放、随机播放）

SELECT+△键　切换播放列表，一共有 10 个播放列表给大家使用

SELECT+×键　　切换显示语言

SELECT+START 键 退出程序

播放状态操作：

○键　　停止播放，回到主界面状态

□键（线控上的 play/pause）　　暂停播放，再按就继续播放

L 键（线控上的 back）　　上一首

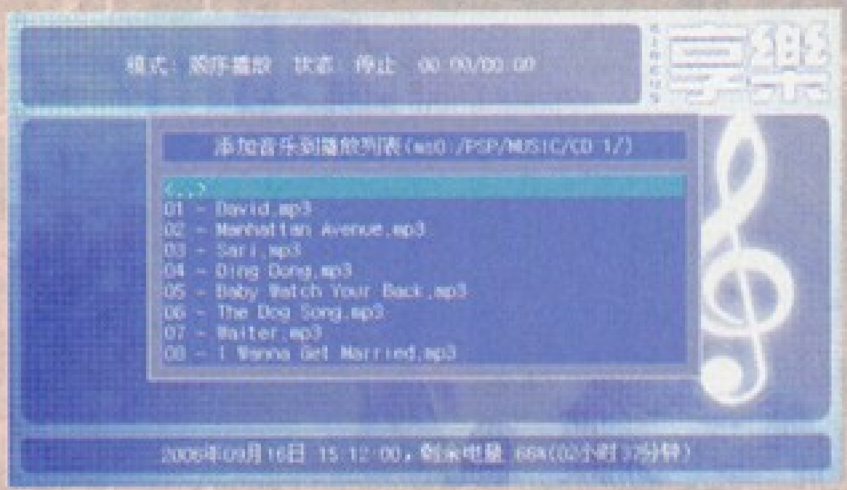
R 键（线控上的 forward）　下一首

SELECT 键 切换播放模式（单曲播放、单曲循环、顺序播放、循环播放、随机播放）

▶·使用过程

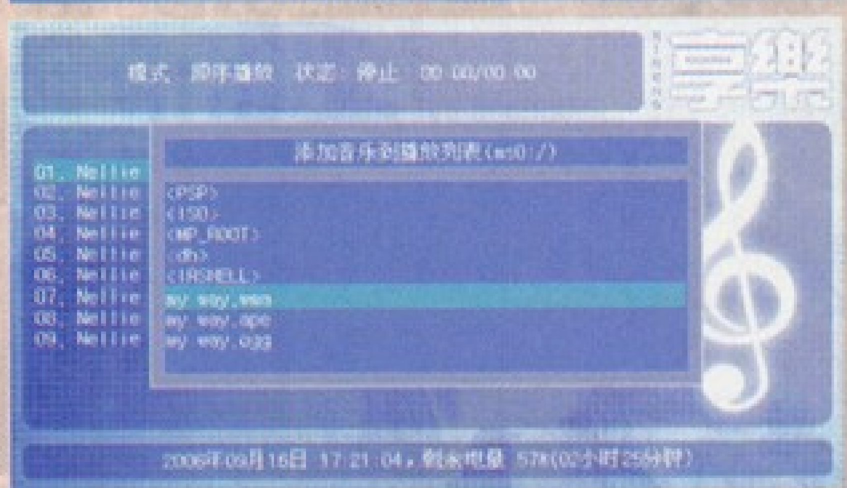
在上面那个界面中，按△键调出选曲界面，软件默认 PSP/MUSIC 目录下。

这时可以按□键选择增个歌曲专辑，也可以进入专辑文件夹中选择任意歌曲。



按□键选择整张专辑后，如下图显示。演唱者和歌曲名都显示了出现，当然歌曲文件中要有 tag 信息。“播放列表 01（9)”括号中的 9 表示列表中有 9 首歌曲。按←/→键能够把歌曲在列表中进行向下位置的移动。L/R 键对应快速移动到列表最上和最下位置。同时按 SELECT 和□键可以切换播放模式，在屏幕上方有显示。

这里选择的音乐文件格式是 mp3，由于“享乐”支持多种音频格式，所以把不同格式的音频拷贝到记忆棒任意目录中后，按△键调出文件浏览目录，选择放到根目录（我把文件放到了根目录）的 wma 和 ogg 等各式的文件。



由于我准备的这些文件中没有 tag 信息，所以在列表中只显示了歌曲名称，而演唱者名称上显示为“未知”。

忘了说“享乐”支持的音乐文件格式了。到目前的 0.9.1 版为止，“享乐”支持的格式有：APE,FLAC,TTA,WAVPACK,MP3,OGG,WMA,MP4A(AAC),CUE

另外就是软件其他方面的功能了。比如语言选择允许设置菜单为简体中文、繁体中文和英文。

播放列表选项。按 SELECT 键＋△键打开列表，目前版本设置了 10 个列表可供用户选择。可以把歌曲按自己喜欢的分类方式设置到不同列表。

删除列表歌曲。在任意歌曲上按×键调出删除歌曲或列表菜单，按○键确定、×键取消。

总结

优点：优秀的多媒体软件；
　　　支持多种音频格式；
　　　播放音质整体让人满意；
缺点：按键响应速度有些慢；
　　　希望增加更多的功能，比如音效调节和字幕、视效画面等，成为 PSP 上最强音乐播放器！

▶·作者 cooleyes 在杂志上的话

享乐(Sirens)能发展得这么好，离不开很多热心 PSP 玩家的支持和帮忙，尤其 cngba 和 pspchina 这两个 psp 论坛上的很多坛友；还有 cngba 网站还为享乐举办了一个有奖皮肤征集大赛。在此，我想对这些一直支持享乐的玩家和网站，说声谢谢，我会继续努力，奉献更好的作品给大家。

方寸空间，共筑神奇——PSP无线联机对战专题

做为掌机，联机是很多游戏不可缺少的部分。不受场地和时间的限制，同伴朋友也好，哪怕是素不相识却发现同玩一个游戏的陌生人也罢，拿出PSP联机玩一把，小小的掌机之间所构筑的网络在这一时刻把大家都编织在一起，也许这就是游戏的魅力吧……

PSP 联机原理

PSP 的无线通信是以IEEE 802.11b 为标准所建设的，也就是我们所说的 WI-FI。而在PSP 的基础通信设置选项两有两个模式，一个是Infrastructure Mode，另一个是Ad Hoc模式，前者通过Access Point（热点）接入来连接网络，后者基于点对点的方式进行通信，想要和近在身边的玩家进行对战，自然用到的就是Ad Hoc模式。

PSP 的 Ad Hoc 模式

Ad Hoc模式是点对点的互连方式。Ad Hoc结构省去了无线热点，是一种直接搭建起的网络结构，网络架设过程非常简单，但对传输距离有一定限制，适合一些简单临时性的无线互联。同时网络环境是封闭的，无法与其它网络互相沟通。这些特点正好适合了PSP无线联机的需要。

而在PSP的Ad Hoc模式设置中，又分为[1ch][6ch][11ch][自动]等频道选择。只有和联机对象使用同一个频道才能互相连接。一般联机游戏进行方式为由一方先开启联机模式做为“主机”，其他玩家通过搜索进入其房间。

PSP另外具有的一个机能是GAME SHARING，既在只有一位玩家有游戏的情况下，可以通过向其他没有该游戏玩家通信传输游戏资料方式实现一张游戏多人游戏或者是分享给无该游戏的玩家此游戏的体验版。

PSP 无线联机准备

1、选择PSP菜单上的“网络设定”——“AD HOC模式”，在频道选择上和需要一起联机的同伴设定成同样的频道，建议可以选择“自动”，（不过“自动”有时不如选择统一一个频道来的稳定）一路按右保存设定。

2、打开PSP无线LAN的开关。在进入对战模式前必须打开位于PSP左侧下方的无线LAN开关，在联机对战游戏中也要一直保持打开的状态。

3、联机对战距离，在联机对战中，所有参与联机的玩家必须保持在半径10M以内的圆的范围中。且为了保持通信顺畅尽量不能有墙之类的阻隔。

好东西要大家一起分享，PSP 的 GAME SHARING

所谓GAME SHARING（游戏共享）就是拥有某游戏的PSP玩家可以通过无线联机的方法将自己的游戏共享给其他没有该游戏的PSP玩家来游玩。也就是说可以让其他玩家即使PSP中没有放入该游戏也照样可游玩，即一卡多人游戏。这样的功能对于使用UMD的正版玩家来说无疑是得益了很多，即使没去购买，也可以先体验下朋友所买的该游戏究竟如何。同时就算是使用ISO的玩家，那些对应“游戏共享”联机对战游戏也只需让一个人的记忆棒中存在就可以了，其他的玩家的记忆棒大可省去不少空间。总而言之，“游戏共享”的功能可以让玩家可以自由寻找到联机对手。

“游戏共享”也不仅仅限于玩家和玩家之间进行，在日本多处设立PlayStation Spot点附近，只要拿着PSP开启“游戏共享”功能就能分享到一些游戏的体验版。

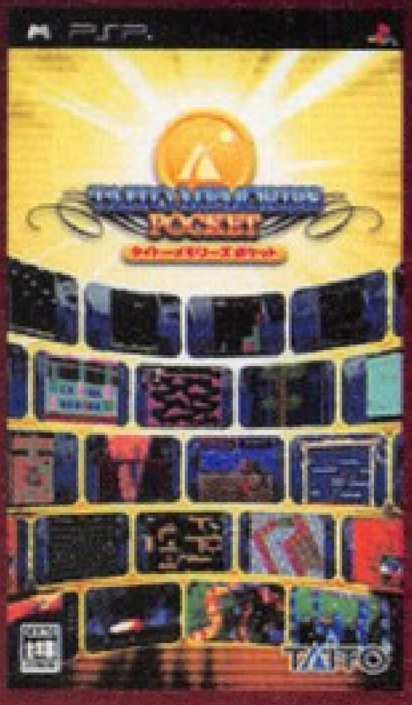
GAME SHARING（游戏共享）对应的游戏类型

PSP上有“游戏共享”功能的游戏已经越来越多了，厂商在对一些游戏的开放上也重视了PSP上这一重要的机能。大体上对应“游戏共享”功能的游戏方式有两种。第一类就是将游戏以体验版形式分享给没有该游戏的PSP玩家。第二类就是直接提供一张游戏多人对战。

目前大部分有“游戏共享”功能的游戏所分享的形式都为第一种，即分享体验版，如果是朋友之间分享体验版的话，总体感觉必要性不是非常大，除非是有游戏的同伴都无暇让你试玩几分钟。而所有靠“游戏共享”得来的游戏如果一但PSP断电就会消失，从这一点上讲实用性又小了许多。但是PlayStation Spot装置上分享新做试玩相对比较好用，不过在中国完全享受不到罢了。第二类是一张游戏多人对战就要实用多了，无疑让对战更方便。不过大部分支持“游戏共享”功能对战的游戏都是些休闲方块类，而其中对战也是肯定要受到各种条件限制的（例如场景的选择会是单一的等情况）。这方面支持一游戏对战的格斗游戏“铁拳DR”要厚道得多了。

第一款“游戏共享”功能的游戏“NAMCO 博物馆 VOL.1”

NAMCO街机名作的一个精选集，共收录了7款著名作品的原版和其中四款作品的重制进化版。NAMCO博物馆是第一款对应PSP“游戏共享”功能的游戏。游戏在2005年2月24日发卖，做为PSP的初次，NAMCO博物馆的分享内容相当简单，就是可以把所收录的7个原版街机名作的第一关分享给没有该游戏的玩家一同体验。



TAITO 回忆合集封面

而从NAMCO博物馆开始，其他一些厂商的街机名作合集也纷纷来到PSP平台，例如TAITO的TAITO回忆合集，CAPCOM的街机经典合集，还有NAMCO博物馆VOl。2等。这些游戏也都全部对应“游戏共享”功能，都为分享体验关卡，其中CAPCOM的街机经典合集还支持“游戏共享”功能的对战。

“游戏共享”使用方法

1、首先要做好前文所提到的联机准备

2、拥有游戏（UMD或ISO）的一方准备选择拥有游戏共享功能的游戏的该模式等待

3、接受分享的一方进入PSP系统菜单的“游戏共享”接受传输。

NAMCO 博物馆

PSP 联机游戏综合介绍

（一）对战格斗类

相对而言，格斗游戏由于其对操作的高要求，实在是一种不太适合掌机，尤其是 PSP 操作控制的游戏类型。玩惯街机游戏的玩家更是对 PSP 会有很大不习惯，最多也就是可以借助 PSP 移植版本找找感觉。PSP 的格斗游戏至今算上那些动漫题材也就十款左右而已。正因为此，很多PSP 版的格头游戏都附送特制十字键（如铁拳，街霸）。不过借助PSP 强大的性能，越来越多过去只能使用街机和家用机来玩的格斗，现在都可以在 PSP 上实现，掌中格斗依然凭借其便携性有着自己独特的优点。

BLEACH 1/2/3
SCEI 发行
2005 年 3 月 24 日，2005 年 9 月 1 日，2006 年 7 月 20 日发卖 2006 年 3 月 2 日（BEST），
联机人数：1–2 人

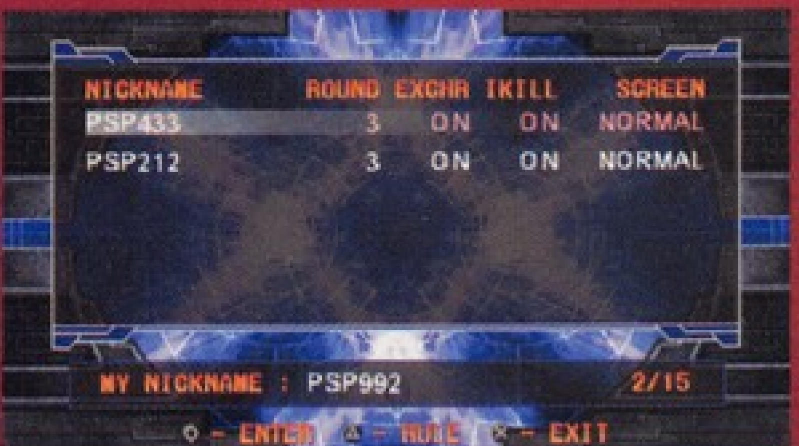
漫画累积销量 1800 万册以上，动画作品也获得绝高人气的 BLEACH（死神）首次游戏就登陆 PSP 平台。游戏的类型是 3D 格斗，这也是 PSP 平台上第一款 3D 格斗游戏。原作的角色悉数登场，当然声优都是和动画相同的。而故事也是有原作者久保带人监修的。游戏仅仅过了五个多月的时间又在 PSP 上推出了续集，2 代中追加了朽木白哉等五名新的人气角色，同时追加了“护廷十三队入队模式”。再度时隔不到 1 年，游戏推出了第三作，内容自然是得到了大幅进化，能够使用的角色是前作的三倍，更增加了集团战斗模式。同时还收入了动画版制作人员特别为游戏制作的特别动画。

做为格斗游戏，死神显然是有这样和那样的不足，但游戏的着重点就是吸引原作的FANS，简单易上手的操作，忠实原作的战斗方式，还有原创的剧情，相信只要是其 FANS 都会乐在其中的。当然，游戏的对战模式也可以让 FANS 们大呼过隐

针对动漫原作FANS 的格斗游戏，对该动漫作品兴趣不大的格斗游戏爱好者不推荐尝试。

罪恶工具 XX RELOAD
SEGA SAMMY 发行
2005 年 9 月 29 日发卖
联机人数：1–2 人

最华丽的 2D 格斗游戏的 PSP 移植版。罪恶工具所引以为荣的绚丽画面借助于 PSP 的宽屏液晶展现出来的效果，丝毫不逊色于街机版本。而游戏也非单纯的移植，游戏还追加了PS2版罪恶工具中深受好评的故事模式，以及生存模式，MOM 模式（敌人受攻击会出勋章）和画廊模式。精彩内容满载，也让很多系列爱好者都纷纷叫好，非要找出缺点的话那也就只有 PSP 的按键对于格斗游戏的控制问题了。



格斗当然要两个人玩才会有更多乐趣，游戏中的对战进行也是比较流畅，能够让人满意，值得一提的是游戏可以同时最多连接 15 名玩家，自己可以挑选一个对手进行对战。如果是多名格斗爱好者拿着 PSP 聚会的话，等于就是一个迷你街机厅的感觉。

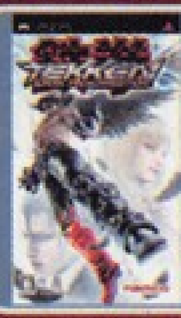
如果一时找不到街机爽，那就暂时先爽一下 PSP 版找找感觉吧。

街头霸王 ZERO3 ↑↑
CAPCOM 发行
2006 年 1 月 19 日发卖
联机人数 1–3 人

曾经被复刻移植多次的街霸作品，街头霸王 ZERO3 的再一次进化形态在PSP 上也露了回脸。游戏继承了保留了 GBA 版中增加的四名新人物，自然全部 37 名角色还是街霸系列史上最多的。PSP 的移植版本凭借本身过硬的主机体性能，游戏基本保持了街机版的水准，画面相当舒服流畅。在PSP 版中，游戏还加如了很多新的玩法和一些新模式，街头霸王ZERO3毕竟是系列作品比较平易近人且素质较高的作品，冷饭炒起来倒还是有些香味。

在本游戏的联机对战中，1P 对 2P 可以选择使用角色 1 对 1 的战斗和 3 个角色的组队战斗。同时游戏还支持第三个人参与战斗，可以选择的玩法就是2对1，也有两中模式，分别是2人组队（途中可换人）对战另一人和2对1同屏乱斗。除此之外，游戏还有支持 8 人的锦标赛和联赛模式。

尽管是很老的作品了，不过喜欢街霸的人或许也不需要在乎，毕竟这次相对 GBA 版画质大提升且可以无线随时随地战斗了。



铁拳 DARK RESURRECTOIN
BANDAI NAMCO 发行
2005 年 7 月 6 日
联机人数 1–2 人

基于街机版铁拳 5DR 的移植版本。和街机版一样，相对铁拳 5 追加了新角色。而开场动画也取自街机版。除了街机模式外，PSP 版还收入了其他各种模式以及各类迷你游戏。同时还有可以取得各种道具来装饰角色的设定。游戏实际画面在 PSP 主机上绝对属于一流水准的，对街机版的缩水程度控制在了一个能够让人接受的范围。

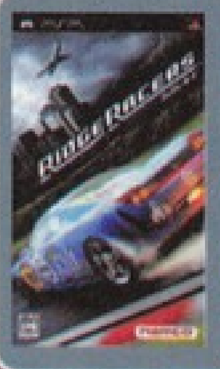
铁拳 DR 的对战模式在 PSP 中算是非常地厚道了，只需要一张游戏就可以利用 PSP 的游戏共享功能实现两人对战。而更厚道的是这样的对战尽管场景永远是那么一个，但却是能够完全使用所有角色的。对于使用正版的玩家自然是方便实惠，即使是使用 ISO 的玩家也是更容易寻找到对手对战，随时随地只要对方有PSP 就可以联机。当然PSP 格斗游戏的操作自然无法完美，但铁拳 DR 也算是尽力而为了，用上特

制的十字方向键，手感还算可以。

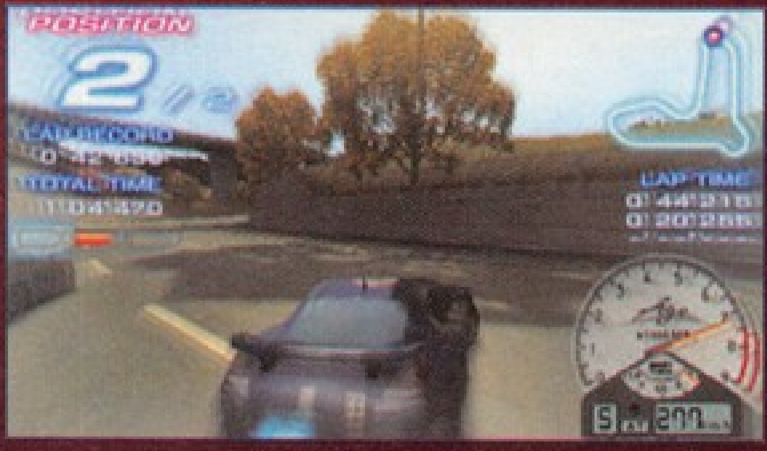
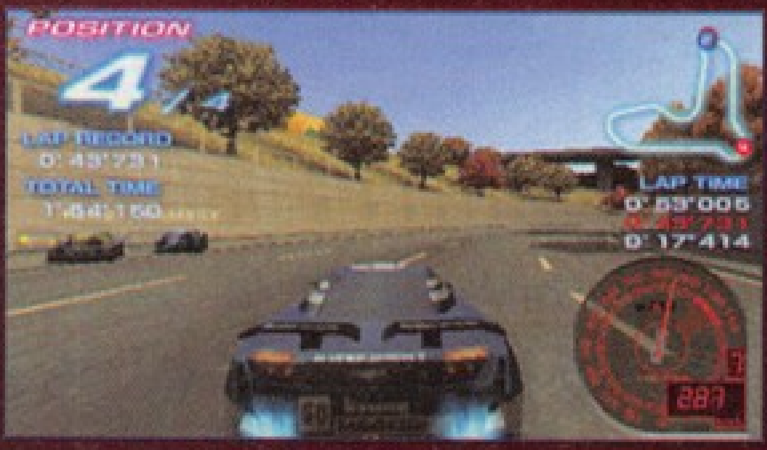
所有3D格斗爱好者都应该来尝试的PSP游戏，不俗的移植度，一游戏多人分享的条件值得推荐。

（二）竞速赛车类

急速的冲刺，完美的侧滑，竞速赛车类游戏让一名普通的玩家实现了对速度世界的追求。比拼谁的速度更快，最单纯最原始却也是最青春最奔放，在速度中宣泄，在速度中收获激情。而做为竞速赛车类游戏，另一方面也总可以成为人们衡量一个游戏平台性能的标志，竞速赛车类游戏对画质的要求也是那么直白。至于究竟是好是坏，就拿出PSP，在手心中感受速度吧……



山脊塞车＆山脊赛车2
BANDAI NAMCO 发行
2004年12月12日，2006年9月14日发卖
2005年11月17日（BEST版）
联机人数：1-8人

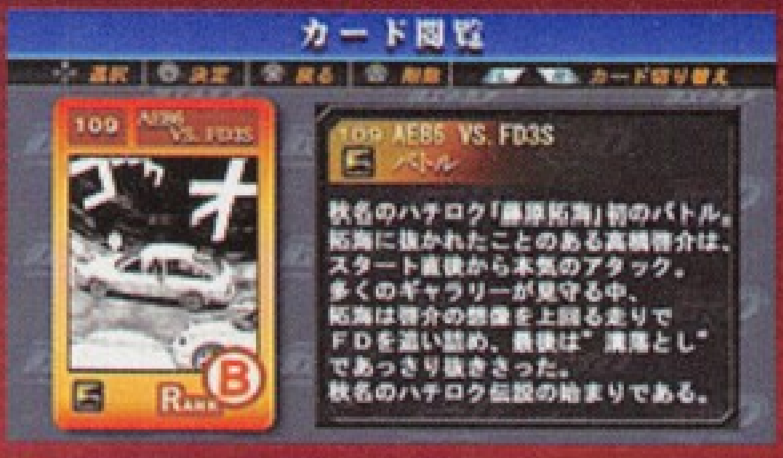
精美的3D画面，丰富的赛道BGM，随PSP一同首发的山脊赛车的高素质至今都被玩家津津乐道。对于赛车游戏爱好者游戏既具备较高的耐玩度同时收录的影像模式也使得游戏收藏价值更大。时隔两年，山脊赛车2再次登陆PSP平台，游戏在前做基础上加入了一对一，生存等模式，使得游戏方式多样化。尽管2代本身相对1代基本没太大进化，但大量增加的赛道，BGM，赛车弥补了这一不足。而系列作品本身的爽快特点在PSP上也得到了完美展现。

PSP版的山脊赛车的两作都引入了氮气加速系统，不仅仅是加快了比赛速度，同时也使得对战更有战术性。游戏的1代和2代都可以对应最大8人数的联机对战。联机下也对应各种比赛方式，对战过程中，可以设置越是排位靠后的玩家速度加快的机能来使得避免比赛出现一边倒局面（有0~3四个档次可供设置）。对战的进行也相当的方便，8人的赛车混战，自然是精彩可期。

山脊赛车的联机对战进行速度快，画面火爆，非常时候在朋友聚会中进行。

头文字D STREET SATGE
SEGA 发行
2006年2月23日发卖
联机人数：1-2人

超人气赛车动慢体裁的竞速类游戏。游戏的主要模式“公道最速传说”等都是基于街机版《头文字D ARCADE STAGE Ver.3》而制作收录的。那些让FANS留下回忆和感动的地方自然——会在游戏中重现，角色的声音，赛道，车种，还有那些对手都会在游戏中登场。



而PSP版一个特别的要素就是收集卡片，在游戏满足一定条件就能入手各种卡片，卡片有很多种类，增加了收集要素的游戏也会更有乐趣。

和对手在赛道上单挑本身就是头文字D的特色之一，PSP版游戏同样会非常着重突出这一点。联机对战模式是游戏的重头。而对战模式也一定程度弥补了游戏单人玩耐玩度不够高的不足点。在夜晚山麓上的疾驰，头文字D相比其它赛车游戏会带来很多别样的爽快感。同时通过对战，也可以收集到一些比较稀有的卡片。

憧憬最速的原作FANS都应该尝试的作品，体会手心出汗的对战感觉吧。

WIPEOUT PURE（反重力赛车）
SCEI发行
2005年4月7日发卖
联机人数：1-8人

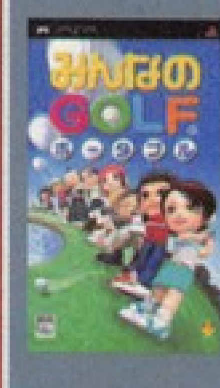
以超高速度著称的WIPEOUT PURE系列登陆PSP平台。充实的模式，同样充满高速感觉的BGM，调节范围更大的难易度设定能够让更多初上手者也都能乐在其中，同时让高手们享受更多快感。游戏中还收录了很多著名歌手的曲目。游戏还对应网络的下载功能，可以在发卖后更新新赛道新BGM等。

当然少不了的还有对战模式，对战可以选择一条赛道战，多赛道连战和时间限制挑战等方式。更是最大支持8人对战。游戏本身的高速感在对战中更有酣畅淋漓的感觉。

游戏本身的特色就是快，单作为竞速类游戏，从对战方式，支持人数和游戏本身对战可玩性来说是要略微逊色于同类其他游戏的，适合追求绝对高速的玩家。

（三）体育运动类

无论哪个平台，体育运动类游戏都可以因为其题材的优势受到很多玩家及体育爱好者欢迎。而体育既然是竞技，对战也好，合作也好都是不可或缺的一部分。体育运动类游戏自然不可放过这一点，只要是某体育项目的爱好者就可以在对战中找到乐趣，而即使对某体育项目不了解，通过游戏也是一个不错的学习途径。而PSP平台上有着迄今为止画面最出色的掌机体育运动类游戏，无处不在的运动，不限场地，不限时间，完全掌握在你手中……



大众高尔夫　携带版
SCEI发行
2004年12月12日发卖
2005年11月17日（BEST版）
联机人数：1-8人
年龄对象：全年龄

以具有亲和力的画面和易上手却又难精通的操作性而著称的日本“国民级高尔夫游戏”在PSP上的登场亮相，同时做为一款在2004年随

同PSP主机一同发卖的游戏，其品质至今都为人所乐道。而作为携带机平台，游戏不免也会加入各种适合掌机的要素。对于大众高尔夫，角色的育成要素自然不能少，通过不断征战，让自己的角色获得经验，升级各种能力，同时取得各种道具、服装和装饰品。游戏可选用角色有十人，丰富的装备种类也成了游戏耐玩度的保证。在PSP版中，游戏共收录了六个赛场，难度自然是依次增高。通过PSP出色的液晶屏幕展现出了一个个逼真美丽的高尔夫球场。

既然是“大众”高尔夫，游戏肯定会有大家来玩的模式。通过无线的联机功能，游戏最多可以让8个人参加共同竞争。对战中亦可使用自己育成过的角色和所获得的装备。不过，高尔夫游戏有其局限性，要看着对手一个个上场打，虽然可以直接跳过CPU的动作，但要是连上8个真人玩竞技，那对耐心实在是个考验。另外，这款游戏的对战中经常有延迟现象，即对战各方PSP上画面内容会有先来后到的问题。

总的来说，大众高而夫的联机对战是需要对战各方时间比较多的情况下进行，一般一局就要你来我往个半天，比较耗时。

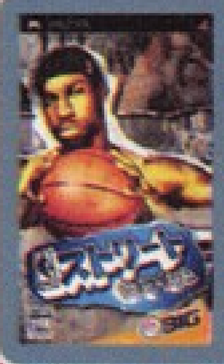
世界足球 胜利十一人9 无处不在
KONAMI 发行
2005年9月15日发卖
2006年4月27日（BEST版）
联机人数：1–2人
年龄对象：全年龄

实况足球的PSP版可谓是众望所归，PSP版是以胜利十一人9为基础制作的。游戏中球员的动作，操作方法都和PS2版完全一致，而球员的各种EDIT资料也可以通过USB数据线和PS2版互换。画面上除了球员多边形少了点，草皮背景如出一辙的是块贴图外，其他粗看还真和PS2版一样。不过由于游戏没有ML模式和没有解说让很多玩家抱怨。

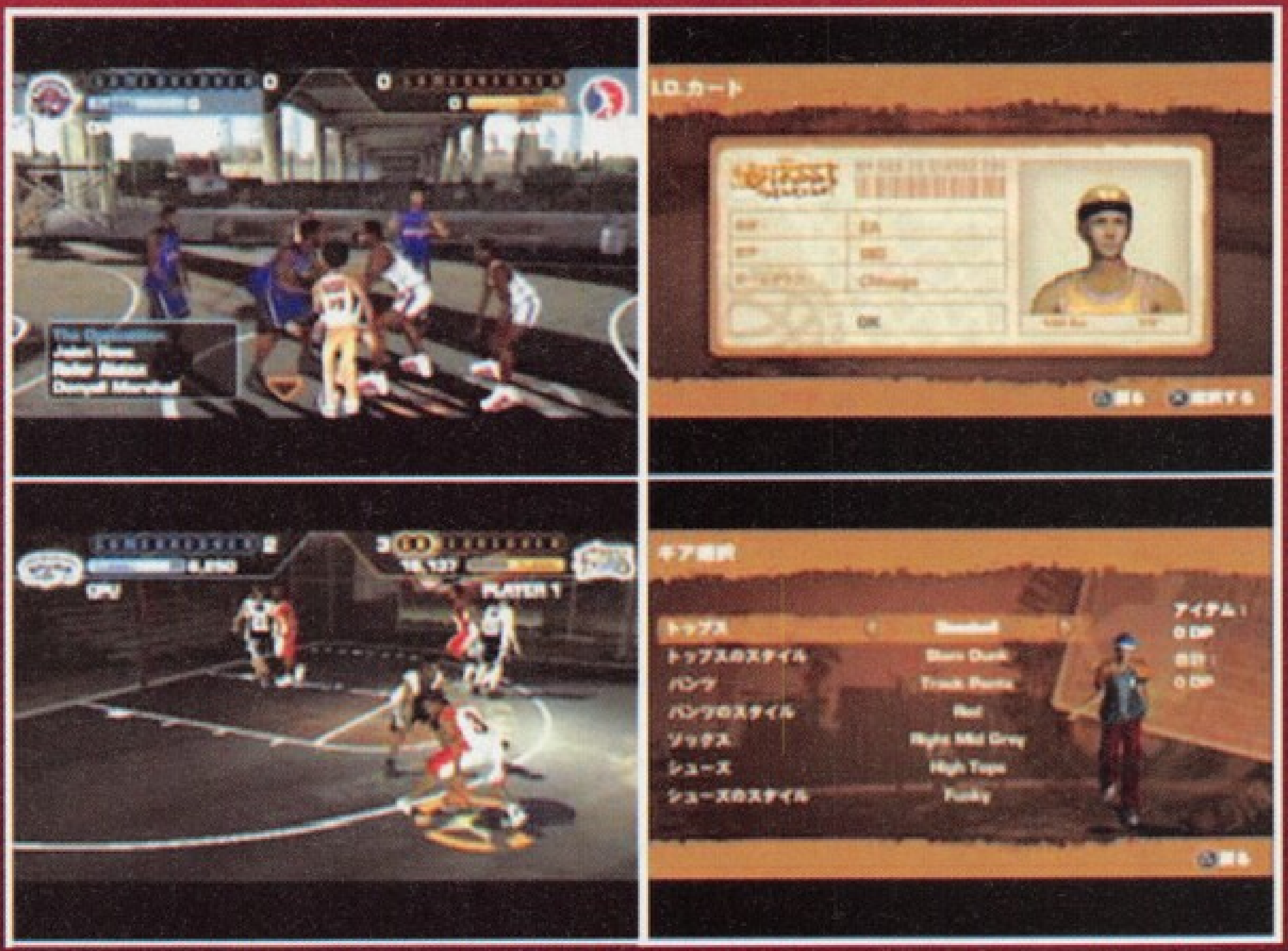
当然这次PSP版的主题就和它的附标题一样，“无处不在”。足球

将连同玩家的PSP被带到任何角落，在任何角落都可以和同伴联机对战足球。去除了解说语音，游戏在联机对战中相当流畅，没有丝毫拖延，如果经常有对战的机会可能才会体会到此游戏的意图吧。不过游戏的联机对战只能支持两人，不能像PS2那样8人大混战，不过倒也是暂时够用了。

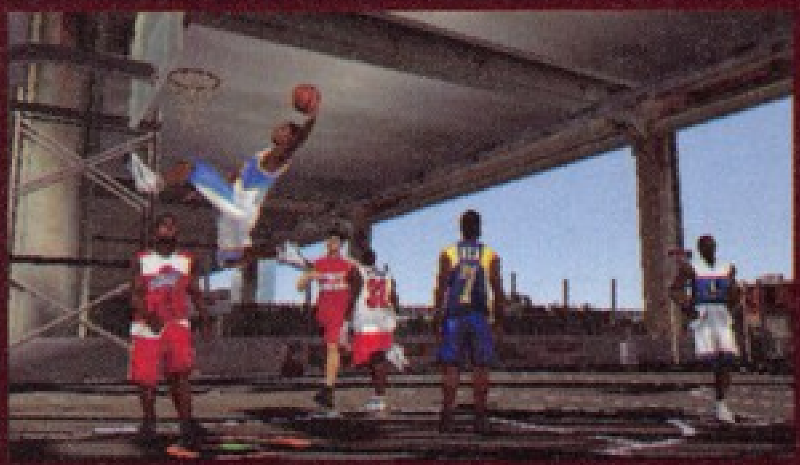
实况足球是中国绝大多数玩家永远的对战主题，PSP上的版本自然是不能错过，联机对战的上品。



街头篮球
EA 发行
2005年4月发卖（美版）
联机人数：1–4人
年龄对象：全年龄

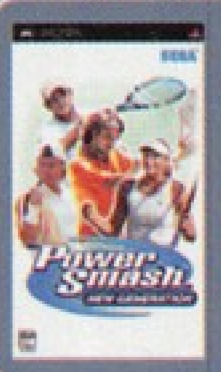


在PS2上推出过三作的NBA STREET的PSP版。游戏整体就是一个PS2上2代的缩水版本。爽快的街球感觉得到了不错的保留。PS2版上各种眼花缭乱的动作，无视重力，只求华丽的精神也依然可以完全感受。各种模式都近数收录。之所以称之为缩水版就是因为他的画面了，人物都非常粗糙。当然，如果是本系列的忠实玩家，只要感觉到了，仍然是值得好好玩玩这游戏的。

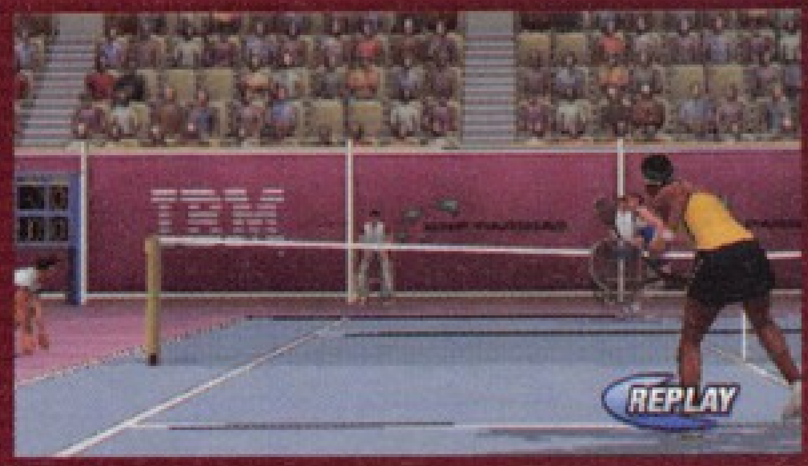


游戏对应PSP的GAME SHARE LINK功能并且最大支持四人，但别以为能玩正式比赛，只能进行些篮球小游戏而已。真正的对战还是需要双方都要有一张游戏在PSP中，而且也只支持两人对战。不过总体上这算是PSP上素质较高的篮球游戏了。

篮球类游戏从来是不会缺乏支持者的，这就是随时随地可以不受重力束缚的篮球游戏。



VR 网球
SEGA 发行
2005年9月发卖（欧版）
联机人数：1–4人
年龄对象：全年龄



简单的操作，激烈的对战，VR网球就是这样简单爽快，但却富有很大乐趣的网球游戏。轻松的上手，不自觉的就深陷其中，易学难精，真的要玩好该游戏也同样不是那么容易的事情。PSP版游戏的画面比起家用机来看，粗略上也没差到哪去，育成模式，迷你游戏这些系列传统要素也都有收入，同时在训练中的迷你游戏还将原创增加四种。将有8男6女共14名世界顶尖的网球选手以实名登场游戏。能够如此高的移植度已经是很能令人满意的了。

毫无疑问，游戏也将对应联机功能。和家用机一样，PSP版游戏的[MULTI PLAYER]模式支持最大四人对战。一对一，两人双打合作，或者是四人双打都是可行的。

网球游戏中CPU的AI毕竟有限，很多有趣的情况只有在与人对战中才能得以体现，可以说又是一款为对战量身订作的游戏。四人对战更是乐趣无穷。

没机会玩网球，玩不好网球，用PSP就可以了，适合所有人的网球游戏。

实况力量职业棒球 携带版
KONAMI 发行
2006 年 4 月 1 日发卖
联机人数：1–2 人
年龄对象：全年龄

以Q版造型登场，易上手的棒球游戏PSP版。尽管绝大部分国人对棒球知之甚少，但棒球本身却还是非常有魅力的体育运动。而实况力量职棒也是棒球游戏中的佼佼者。PSP版的制作也不马虎，游戏的数据资料是截止日本职业棒球联盟2006年开幕前的，而规则等也采取了今年的新赛制。通过网络游戏，选手的数据还能不断更新。而一育成资料可以和PS2版的实况力量职业棒球12及其决定版交换。游戏针对棒球初学者的一些模式设定和系列作品一样，非常友好。

作为同信对战，PSP版的实况力量职棒和家用机最大不同点就是加入了投手视点。这一定程度上也是为了对战的分屏考虑，在防守时会有更大的临场感。游戏基本感觉还原了PS2的版本。但限于PSP本身的操作，使用打者时对球的判断不好掌握。而限于国内棒球爱好者有限，游戏对战时又对操作和对棒球认知水平有一定要求，尽管素质不错，却不会有太大人气。

不了解棒球的也可以从本作开始了解，限于棒球运动的题材，爱好想要对战的话可能难觅敌手。

（四）休闲桌面类

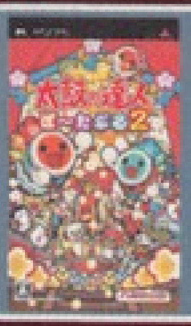
休闲类的各种方块益智和音乐游戏，桌面类的各种棋牌麻将游戏，都属于随时随地可以来一局，放松一下的游戏类型，正是比较适合掌机的游戏类型。再加上制作成本相对不是太高，PSP上此类游戏也非常多，棋牌麻将万变不离其宗自不必说，在一些休闲方块和益智游戏上，PSP还是基本以移植和加强版为主。但值得一提的是，此类游戏大部分支持PSP的游戏共享机能，可以一游戏多人玩，尤其是桌面棋牌类游戏，能够轻松的多人游戏自然将乐趣倍增。还一些轻松的益智休闲游戏不时对战一局，很短时间也能让人享受到共同游戏的快乐。

LUMINES（音乐方块）
BANDAI NAMCO 发行
2004 年 12 月 12 日
2005 年 11 月 17 日（BEST 版）
联机人数：1–2 人

全世界范围获得高人气的方块游戏，也是多次获得各种奖项，曾经制作太空频道5系列，REZ等音乐与游戏巧妙融合的游戏的制作人水口哲也的作品。PSP早期游戏中最出色的完全原创作品之一。游戏的规则非常简单，只需要同色组成方块，然后等待节奏线扫过就可以消去。配合方块的各种碰撞，旋转，节奏线的扫描，画面中每一个动作都会对应一种音效或一段音乐，结合背景就是一首犹如自己在创造的乐曲。而游戏也提供了几十种背景皮肤，非常让人着迷的方块游戏。

LUMINES在联机模式下可以提供两人互相对抗，两人共用一个界面，一人一半范围。每次节奏线扫过，双方的范围界线将向消去方块较少的一方移动一格，最大程度可以把对方限制在宽仅四个单元格的范围内。在两个对此游戏都比较熟练的玩家的对战中，画面会格外华丽和激烈。

LUMINES的对战更适合水平相当的玩家进行，一般情况下，此游戏几乎很少会有水平较低玩家“爆冷”的机会，一边倒的局势是乏味的。



太鼓达人P　太鼓达人P2
BANDAI NAMCO 发行
2005 年 8 月 4 日发卖　2006 年 9 月 7 日发卖
联机人数：1–4 人

人气音乐游戏太鼓达人在PSP平台上的两款新作品。尽管在PSP上无法使用太鼓，按键似乎也不如PS2手柄好用，不过太鼓达人之所以吸引人还是因为其种类丰富的音乐和适合大众的难易度。太鼓达人P整体上和过去PS2版差不多，增加了最新人气歌曲和全新的MINI游戏。而最近的2代则收入了系列历史上数量最多的歌曲，且第一次加入了故事模式，完全可以视为太鼓的全新进化作品。同时两款游戏都对应官网上新歌曲的下载服务。

PSP版在联机上对应PSP的游戏共享功能，可以把游戏共享给其他没有的玩家一同来协力或对战，同时也是可以选择所有曲目的。但迷你游戏的联机对战方面只能是双方都有游戏才能进行。和PS2版分别就在于，PSP版是看不见对方的演奏情况的，只能在画面下方看到其他玩家此时的连击数（10以上才显示）。MINI游戏方面自然是保持太鼓系列一贯的乐趣，很适合大家一起玩。

此类游戏对战协力的意义其实不见得很大，朋友聚会时嘈杂的环境也非要带上耳机才能发挥水平，更适合爱好者之间互相交流吧

DQ&FF 富豪街
SQUARE–ENIX 发行
2006 年 5 月 25 日发卖
联机人数 1–4 人

集合了SQUARE–ENIX当家作品FF（最终幻想）和DQ（勇者斗恶龙）中著名角色而制作成的大富翁类游戏于2004年12月在PS2上发卖后深受好评。而这次是以新作的形态登场PSP。PSP版又加入了近年的FF，DQ新作角色，而FF，DQ原作中的场景也将成为游戏梦幻决斗的舞台。使用自己的角色，买地皮，够入股票，以取得资产第一

为最终目标，不仅仅只有运气成分，战略因素也是需要有一定考虑的。

游戏有针对四人的对战模式，面对真实的对手将使此类游戏更有乐趣。现在的玩家也不需要象过去那样费工夫摆出强手棋来对战，收拾战后的残局实在是麻烦，也不需要聚拢在电脑前围着一个屏幕大富翁，只需要人手一个PSP，使用自己喜欢的DQ，FF角色在任何场所摆出任何姿势来大干一场了。

轻松的桌面休闲游戏，确实是放松心情的不错方式，唯一需要注意的就是游戏的耗时确实是比较长。

其他桌面益智类游戏

PSP 上的方块游戏和桌面类游戏数量还是比较多的。这点也是因为其本身的掌机的特性比较适合这类轻松休闲性质的游戏。益智类方面除了前面提到的LUMINES，SEGA 的噗哟噗哟，炸弹人方块，KOLLON，遥远时空中方块等都支持对战，棋牌类里各种棋类游戏和麻将游戏也不少，而大部分此类小制作成本游戏都对应 PSP 的游戏共享功能，可以实现一游戏多人对战。

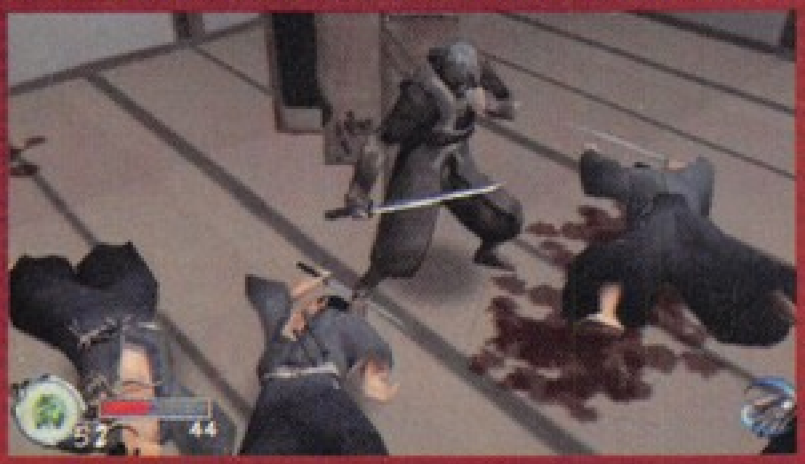
（五）综合对抗类

相比其它几个分类，属于这部分的游戏方式就比较多种多样了。有协力完成任务，也有综合性质的对战。当然有些对战模式只是附加出来，与游戏正体本身关系倒也不是非常大（例如无双），但不可否认的是以下几款游戏都是在国内极有人气的系列作品。这些系列作品的PSP 版本身就是不小的话题吧。

天诛 忍大全
FROM SOFTWARE 发行
2005 年 7 月 28 日发卖
2006 年 6 月 8 日（BEST 版）
联机人数：1–2 人

本格派忍者游戏天诛登陆PSP。游戏就如同其附标题一样，剧情模式可使用角色是天诛系列史上最多的，天诛的“虎之卷”模式也在本作复活，所有内容集天诛系列之大成，称之为大全不为过。尽管游戏的视角过于昏暗，忍杀时常转的找不到北，操作又因为PSP 本身的原因有些不舒服，不过基本还是完全还原了天诛本来的特色，做为掌机游戏还是可以感到欣慰的。

自然和家用机一样，PSP 版的天诛也搭载了可以两人进行的联机对战模式。在联机对战中共有两种游戏方式。协力模式中联机双方共同



配合完成一个任务，任何一方体力为0或触发任务失败条件都将被视为协力任务失败。对战模式中联机双方可以选择游戏中各个登场角色以任何方式（忍杀或明战）解决对手，同时可以使用虎之卷中自己编辑的场地。

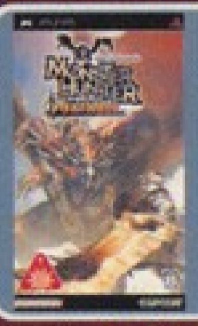
在PSP 上也是难得一见可以和天诛那样既有协力又能对战的联机游戏，闲时和朋友联机玩几局也是非常不错的选择。

高达战记
BANDAI NAMCO 发行
2005 年 9 月 22 日发卖
联机人数：1–4 人

3D 动作类的高达游戏首次在PSP上登场。画面对于掌机来说已经是相当出色的了。游戏的系统操作等都和PS2 版的机动战士高达战记差不多，但确是全新制作的新游戏。玩家可以操纵联邦，吉翁两势力的机体驰骋在1年战争的战场上。任务模式中高达的名场面和名台词都将得以再现。任务基本包括了“MS 破坏”“基地攻略”“护卫”“侦察”等传统进行方式。

游戏理所当然地收录了联机对战模式。对战最高支持 4 人同时进行。玩家根据可以喜好可以分别选择“一骑打”模式（1对1战斗），“团队战斗”模式（2 对 2 战斗），“争霸模式”（多人乱斗）进行游戏，在联机对战中也可以选择自己在任务模式中曾经入手的机体。

高达粉丝也终于可以随时随处带着 PSP 过瘾了，不过由于游戏无法用摇杆操作，和PS2 玩起来感觉还是有比较大差别。



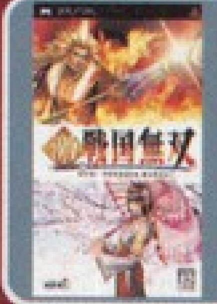
怪物猎人 携带版
CAPCOM 发行
2005 年 12 月 1 日发卖
联机人数：1–4 人

此游戏的关注程度可谓国内PSP 玩家中最高。本身画面的高素质，火爆的动作，加上收集要素的丰富，还有最重要的联机以及联上网络游戏的功能应该就是该游戏高人气的主要原因吧。PSP 版是基于PS2 版本制作的，作为一款网络游戏，其本身没有升级的设定，也只有一种职业——猎人可以选择，但游戏对原古森林中狩猎生活的刻画绝对是入木三分。游戏的基本进行自然就是狩猎，完成各种任务，既然本身就是做

为网络游戏所设定的，那游戏本身意义上是没有完结的，游戏官网也有新任务的下载支持。

怪物猎人一个人玩时确实很有乐趣，但多人协力游戏更是要让乐趣倍赠。游戏支持最大四人无线联机。和同伴一起狩猎，交换道具，共同成长为出色的猎人。不同于大部分其他支持联机的PSP游戏，怪物猎人中的联机是游戏本身不可缺的部分，其中就有两人专用的任务。本作同时还可以和PS2版的2代进行互动。

游戏的素质无庸质疑，除非本身是不喜欢这种类型游戏，否则是很容易为此游戏着迷的，共同拿起PSP，去体验猎人生涯吧



激战国无双
KOEI发行
2005年12月8日发卖
联机人数：1–4人

PSP平台上的第二部无双作品。这次自然是轮到“战国”。相比前作“三国无双”，这次的进步是非常明显的。最大的改进就是画面终于调整到适合PSP屏幕的16：9的比例。无双演武的进行方式依然延续PSP版“三国无双”的做法，是采用走格子进军的方式，虽说是强调了战略性，但也受现在的技术和PSP的机能所限。在PS2版中登场的武将基本都将登场并且可以使用。同时游戏增加了副将系统，游戏中登场的副将共计200多名，每人都各自不同的技能和特殊能力，对于副将的育成也是游戏不可欠缺的一个要素。

还有个相对PSP“三国无双”的改变，就是这将是第一个在掌机上实现无线连机对战的游戏。激战国无双顺应玩家响应，加入了支持最大四人联机，共有“连破”和“夺取”两个模式可以进行对战，当然，对战的胜利也是奖励品的。

第一实现无线通信对战的掌机版“无双”游戏，模式比较少但还算能让无双FANS过过对战瘾，纪念价值相对更大。

真三国无双 2nd Evolution
KOEI发行
2006年3月23日发卖
联机人数：1–4人

时隔“激战国无双”三个多月，无双系列又以很快的速度产下了”三国无双“的新作，相比PSP的第一作，这一作终于是勇于加上了个新字。游戏在无双模式中加入了分歧关卡，根据玩家的行动游戏的关卡将发生变化。副将系统沿袭了“激战国无双”，数量达到了300多个，同时副将和玩家选用角色的不同组合和还会发生很多连携要素。

这一作的联机对战依然和“激战国无双”一样最大支持四人，仍然是不能合作进行无双模式，不过对战的竞争方式增加为四种，分别是

“爆裂”“彗星”“先驱”“一击”。玩家也可以使用例如让其他玩家静止之类的妨碍战术。

无双在PSP上的每一作都比前作有一定的进化，不过有的地方进步的实在是比较慢。联机模式依然还是比较单一，我们还是不得不继续期待PSP上新的无双作品。

（六）另类“联机”

——同一台PSP主机两人对战

这次所谓“联机”更直接点，干脆把游戏的双方都“连接”到了一起了。即使用一台PSP进行双人游戏。其实这种方式也并非什么新鲜事物，GBA和NDS上也都有对应一主机上两人同玩的游戏。游戏的类型自然都是些轻松休闲的，PSP最大优势大概就是那个大屏幕了，两个人同看也相对会舒适不少。这类游戏也可谓是增加对战双方感情（尤其是和女朋友间）的有效道具吧。这里简略介绍两个PSP的此类游戏

捉猴大合集1，捉猴大合集2

使用比波猴子所制作的一个MINI游戏合集，作品中所包含的MINI游戏有100多种。既然是MINI游戏可以两台PSP联机对战这点自然不必说（2代还对应游戏共享功能），游戏还特别有一个模式叫作“爱爱模式”，这个模式就是只用一台PSP实现多人游戏的模式。当然对应这项功能的MINI游戏并不多也就几个而已。其中还有个是可以四人来玩的1M赛跑（比较摧残机器）。总之所有的MINI游戏规则都非常好懂，一看就会，随便拉个人都可以很好的一起进行游戏。

PSP Devhook视频/图像截取组件使用方法详解

组件简介

你想没想过直接截取游戏中的画面或者保留某段精彩的视频？你也许会说，Devhook 不是早就实现了截图功能了吗？我说，对！你也许会说通过LCS CheatDevice不是可以捕捉视频gif吗？我说是的。这次介绍给大家的这个组件就是把截图和截取视频功能一起补充到Devhook 中，这样一来运行 Devhook 后就可以截取视频或者图像了。而且视频可以直接保存为 Gif 文件，文件的容量不限，在游戏中或者自制程序或者 XMD 界面都可以截取 Gif 影像。组件的安装和设置过程也比较简单。

通过组件可以录普通模式和高级模式的视频，普通模式是半个屏幕大小，高级模式是全屏或 1/4 屏幕大小。保存的文件保存在PSP/PHOTO 文件夹中。作者推荐使用普通模式或者 1/4 高级模式，因为全屏幕高级模式会严重影响游戏速度，使游戏几乎无法玩。

截取的动画 Gif 文件没有经过压缩，所以会占用较大的记忆棒空间。不过不用担心，当没有空间时录像就停止了。然后可以通过GIFAnimator.exe 程序来大幅度压缩空间，并且不会损失画面质量。

下载和安装

之所以称之为“组件”，是因为它并不是我们通常运行的程序，而是几个 prx 文件。通过正确的方式添加到 Devhook 文件夹中，然后就可以在Devhook 中实现想要的功能。这个组件来自LCS CheatDevice，经过 Cheatsync 的作者 ADePSP 编译实现了在Devhook 中截取动画 Gif 的功能。所以你可以去 ADePSP 的网站(http://www.cheatsync.net/) 下载组件，也可以在这里下载(http://dl.qj.net/dl.php?fid=10366)，当然在国内各大掌机网站和论坛也不难找到。

下载得到压缩文件，加压缩后获得如下文件。

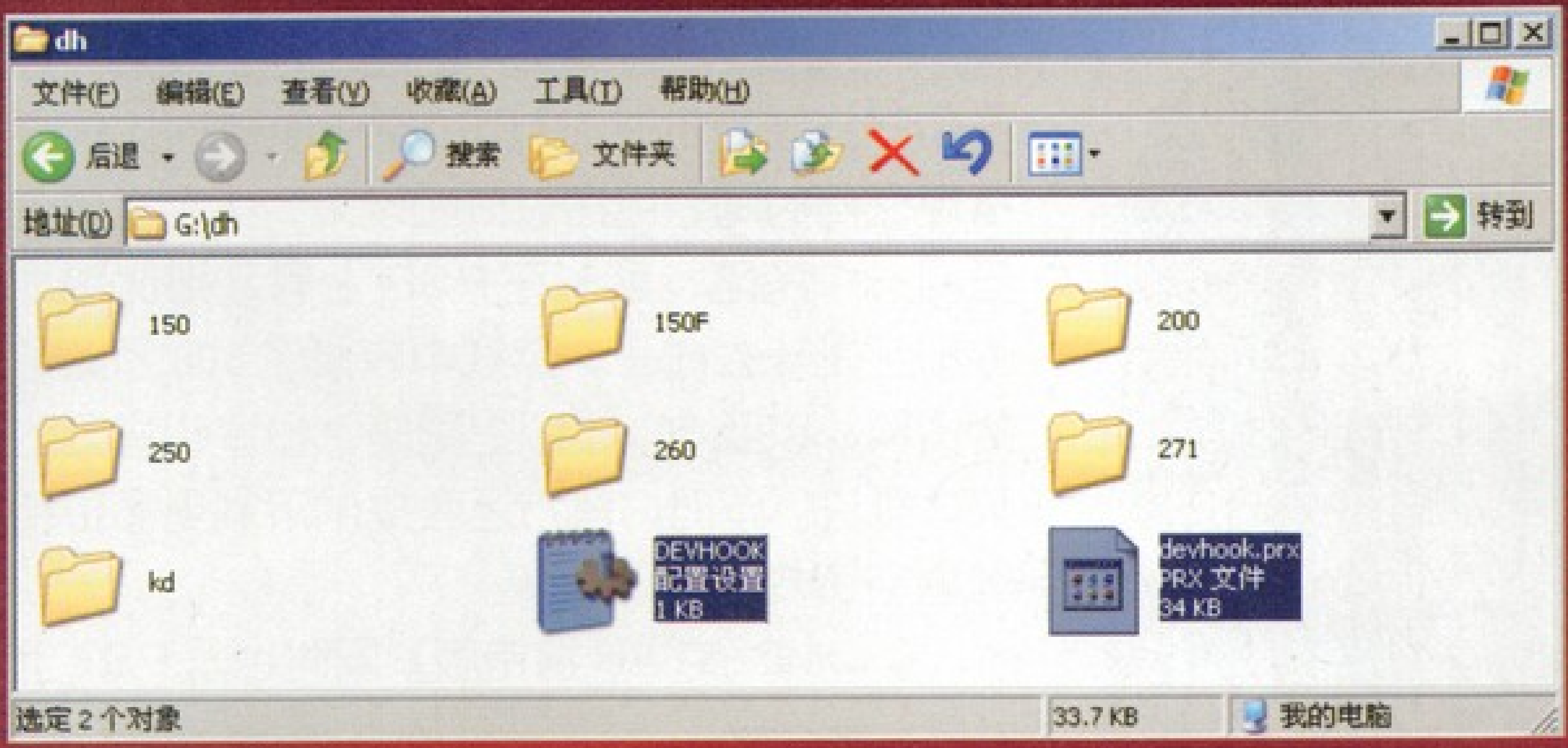
你会发现上面提到的Gif压缩文件GIFAnimator.exe也包含在这其中了。

把PSP 连接到PC上，打开 USB 连接后执行 Install 文件，跟随屏幕上的说明安装即可。

这里要详细讲解的是手动安装方式，因为执行 Install 可能遇到问题。或者你没有 Widnows 系统不能运行 Install 的时候，手动安装是最好的方式。

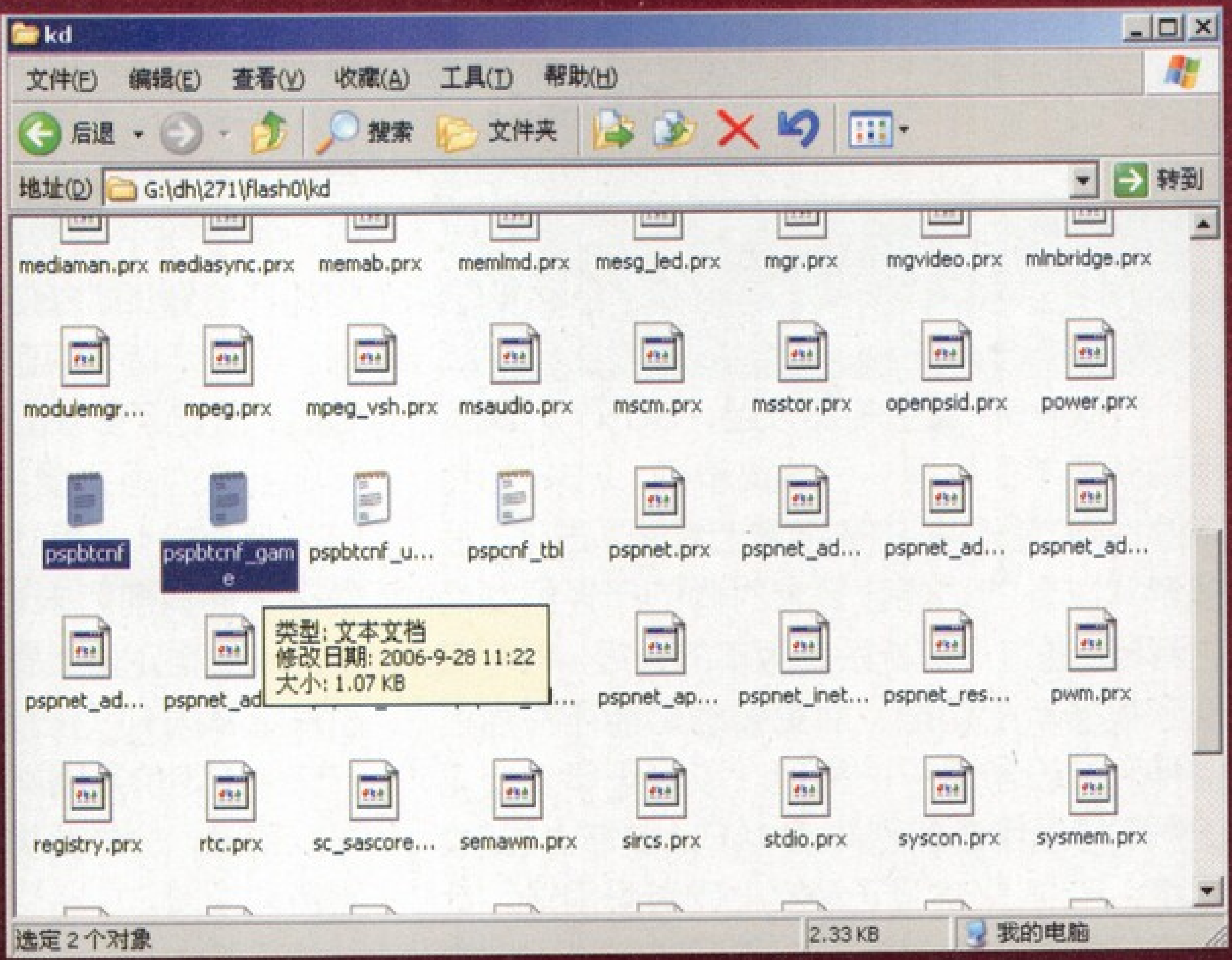
1，安装文件。

把 capture.prx 和 capture.ini 文件拷贝到 PSP 记忆棒中的\dh\kd 文件夹中。



2，编辑两个文件：pspbtcnf.txt 和 pspbtcnf_game.txt。

这两个文件在记忆棒 \dh\271\flash0\kd\ 文件夹中。如果你使用Devhook 模拟2.60 系统，那么它们就在记忆棒\dh\260\flash0\kd\ 文件夹中。同理，如果要模拟别的固件系统，在相同文件夹中都可以找到这两个文件。



打开 pspbtcnf.txt 文件，查找“screenshotbmp.prx”文字，找到后把包含这段文字的那句话改为“ms0:/dh/kd/capture.prx”。假如不能找到“screenshotbmp.prx”，就查找“ms0:/dh/kd/devhook.prx”这段文字，然后在下面添加“ms0:/dh/kd/capture.prx”。打开 pspbtcnf_game.txt 文件，按照上面的替换方式再来一遍，就完成了文件的安装过程。

3，自定义组件功能。

编辑 \dh\kd 文件夹中的 capture.ini 文件，可以自定义如下功能。

字符	功能	备注
ScreenShot	截图	设置截图按键
VideoStartNormal	开始录制（普通）	设置开始录制视频按键（普通）
VideoStartAdvanced	开始录制（高级）	设置开始录制视频按键（高级）
VideoStop	停止录制	设置按键停止截取视频
VideoAdvancedMode	设置高级模式	设置高级模式全屏或 1/4 屏幕大小
Delay	延迟	设置画面录制速度
Overwrite	覆盖	重新录制时是否覆盖存在视频

默认按键如下

ScreenShot	截图	音符键
VideoStartNormal	开始录制视频（普通）	音符键+R
VideostartAdvanced	开始录制视频（高级）	音符键+L+R
VideoStop	停止录制	音符键

你可以通过修改文本改变按键功能，比如默认截图按键为”ScreenShot = PSP_CTRL_NOTE”，你可以把它修改为”ScreenShot = PSP_CTRL_LTRIGGER + PSP_CTRL_DOWN”，这样就是按左摇杆 + 下键截图了。

4，使用和感受

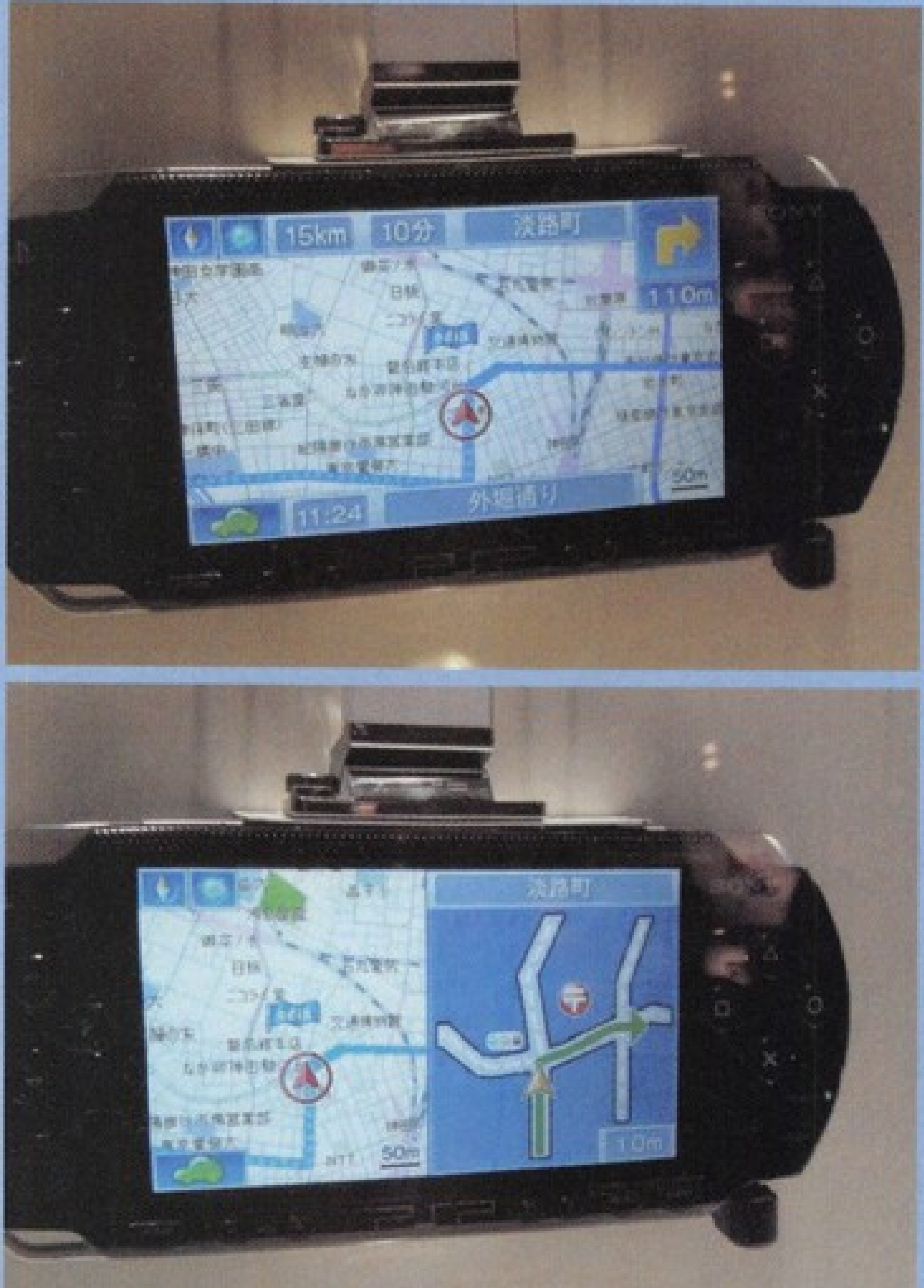
其实软件的设置非常简单，完成上面的安装方法运行 Devhook。根据自己的按键设置进行截图或录制视频吧！录制完成后在记忆棒的PSP/PHOTO 中找到它们。截图清晰无比；使用普通模式录制的 Gif 视频播放速度非常流畅。

无限延展的PSP世界

——实用PSP软件介绍

PSP用GPS接收器和其收纳盒的外观造型.和过去的麦克风一样，通过PSP上部USB接线口来进行连接。上部透明的丙稀面板起到天线接受功能，左侧有螺丝进行固定。

自从PSP诞生的那天起，SONY对其的期望就是不仅仅是一台游戏掌机，PSP始终不停地向“多功能的数字掌上终端”进化，很多游戏以外的功能让追求时尚的年轻男女趋之若鹜。通过一次次系统版本的升级，PSP实现了很多新的功能，而更多的功能还将通过各种周边设备来一一实现。以将于年末发售的汽车导航用途的软件《MAPLUS掌上导航》为首，PSP平台真正意义上向着多用途，针对更广大群体的方向迈出了坚实一步。做为PSP的扩张设备，SCEI已经公布了[PSP用摄像头]和[PSP用GPS接收器]的日本版发卖日分别为11月2日和12月7日。在九月过去的东京游戏展（下称TGS）中，也展出了不少对应这两样周边的游戏。尤其是《MAPLUS掌上导航》这款软件和《随手拍摄（ちょっとショット）》影画编辑工具将使得PSP的用途提升到又一个领域。



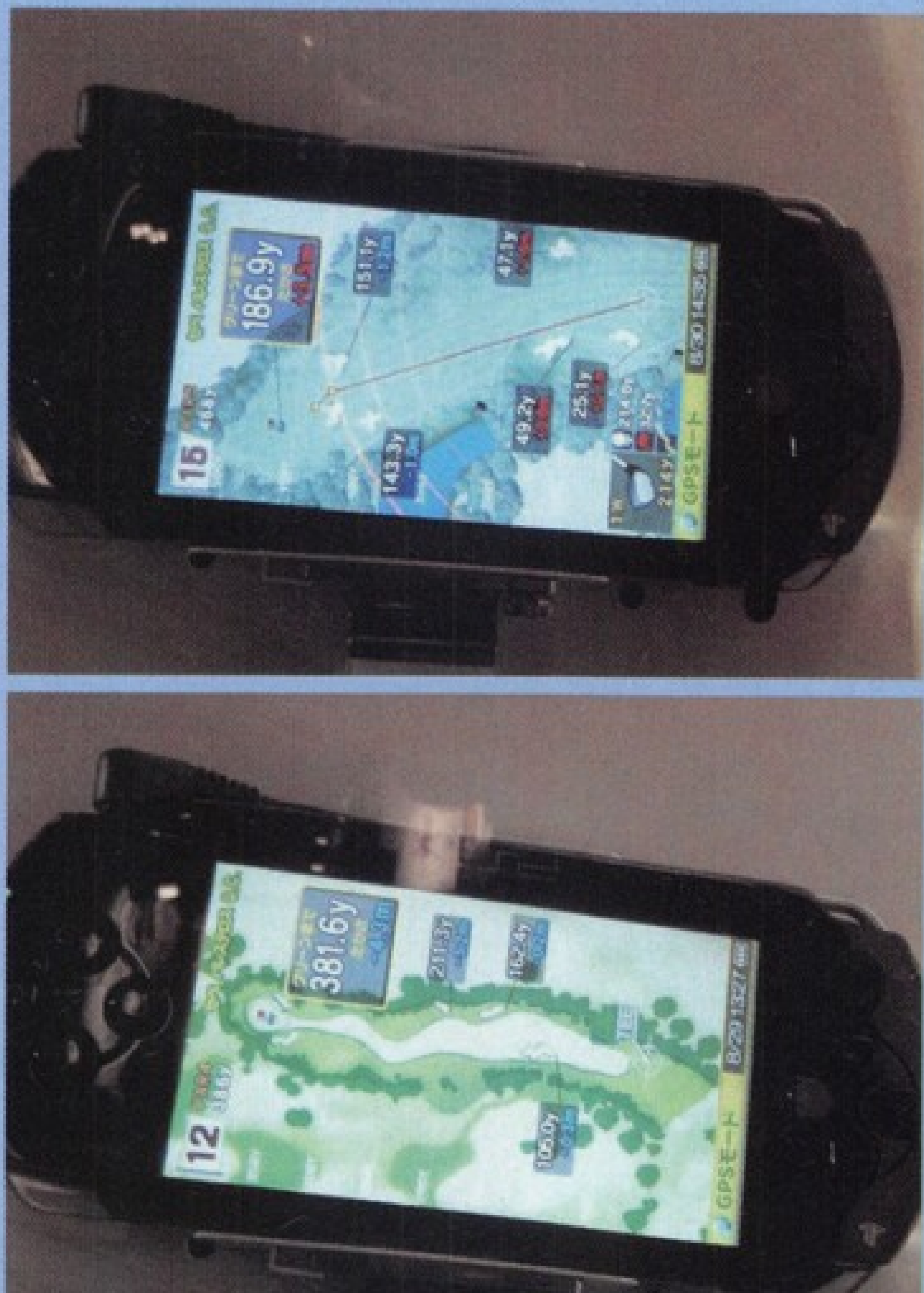
实际画面里地图表示的样子，自然可以根据需要在图中登陆自己家和公司的位置在不清楚的地方也可以放大来看路线走向。

让PSP成为你的导航灯——GPS接收器掌上导航

《MAPLUS掌上导航》将是一款为PSP用GPS接收器完全量身定做的实用软件，在这一枚UMD中将收录日本全国所有的道路地图和各种主要设施的情报，无论是徒步还是开自家用车，都可以让这款软件替你搜索正确的路线。通过GPS接收器，PSP画面将对使用者的现在位置即时追踪，指明目的地的正确方向。2006年的东京游戏展上，《MAPLUS掌上导航》只做了影像出展，所以并没有让人亲身体验到软件强大便捷的搜索功能。不过。从PSP特有的4.3英寸宽屏来看，将可以确定这是一个拥有前所未有美丽画面的掌上导航系统。从价格定位上看，比起一般车有GPS导航系统高达10万日元以上的售价，PSP上这款软件的定价是同类市场上不曾有过的。同时可以预见，今后此类GPS软件也将轻易进化到各种领域。

在《MAPLUS掌上导航》的专用网站上，官方会对一些检索功能进行更新，并提供关于各种新道路和新设施的下载服务，整款软件的功能延展性令人期待。这款GPS软件发卖日预定为今年12月14日，价格为7140日元，而PSP用GPS接收器的价格为6000日元。

在GPS接收器对应软件上，《MAPLUS掌上导航》无疑是非常引人注目的一款实用软件。当然，对应GPS的商品里也不会缺少那些比较本色的游戏类软件。比如全民高尔夫游戏《大众高尔夫》系列作品。搭载上GPS接收器的高尔夫游戏，又会是一种什么样子呢？



在查看各个高尔夫球场的资料时，PSP为了方便是纵向使用的。各个球洞障碍物间的距离也可以精确测算，犹如置身现场。

犹如置身于真实球场的《大众高尔夫》新作

《大众高尔夫》的新作暂名为《大众高尔夫球场》。新作最大的变化就是将加入一个收录了日本全国真实高尔夫球场的“高尔夫攻略工具”。玩家在游戏中将记录自己的各种数据，例如飞行距离，球速等。这款新作给人的感觉就如同操作自己的分身，在各个真实的高尔夫球场挥舞球杆。如果在周末有预定在某高尔夫球场一战的话，此游戏软件也将是一个很好的预习过程，每个真实的球场都会根据真实的地形提示玩家各种注意点。

通过PSP用GPS接收器实现真实球场向导，这是游戏与以往最大的不同之处。通过GPS表示出球场现时的球道情况这点自不必说，障碍物位置，各类点到点的距离都将通过GPS获得正确显示。无论是玩掌机还是实际比赛，高尔夫的乐趣都将因此得到增大，整个游戏可谓就是一款高尔夫向导软件。游戏预定2007年发售。

GPS接收器正在测算玩家所处位置的经度纬度情况，即使此时是白天，亦或星空已经被地面光线多掩盖，也同样可以通过手中的PSP来看到此时的星象。

浪漫的星空探索之旅——PSP用天文星象工具

《星象仪·创造　大平贵之监修HOME STAR携带版》由SEGA出品，是重现真实世界中同样星空的PSP用星空导航软件。只要指定任何时间，包括过去和未来，指定世界上任何一个角落，就能在PSP上看到那时那地的星空是什么样子。游戏中收录了500万颗星的资料，以及300个以上星座、恒星和星云的天体解说。同时，官方还会提供下载更多更新的星空资料。

《HOME STAR携带版》同时也是PSP上

第一款对应GPS接收器的软件，软件于2006年10月19日发售，也就是说，在PSP用GPS接收器发售前就上市了。利用GPS接收器，在游戏中准备的“GPS模式”能够自动取得玩家所在位置的情报，在PSP的宽屏显示出该玩家此时此地的星空。当然，即使在白天，同样是可以看到这时应该有的星空。做为天文爱好者，这款软件自然是非常合适，但即使只是一般爱好者，它也算是款不错的实用软件，在钢筋混凝土包围的城市里于掌中眺望真实的星空，这是多么惬意的一件事啊。

在真实的世界里带着PSP穿梭于街头，利用GPS接收器和WIFI功能征集同伴，充满变数的玩法出现了，这次的MGS作品又将诞生怎样神奇的表现呢？

在真实世界中寻找同伴——合金装备·掌上行动

《合金装备·掌上行动（以下简称MPO)》是由小岛监督亲自上阵制作的MGS系列最新作，MPO属于整个MGS系列的主线故事，也是PSP上第一部以传统MGS类型（战术谍报ACT）登场的MGS作品。故事描述的是作为MGS历史开端的冷战为背景的MGS3与初代MSX版“合金装备”之间的剧情。利用PSP的WI-FI机能进行ONLINE对战，各种各样的同伴收集将是本作着重突出的地方。

对应GPS接收器，游戏将有一个GPS模式。装好GPS接收器后，玩家将在游戏雷达上发现新的信息点，然后通过GPS的帮助去寻找这一点，就可以在指定区域获得新的同伴，并可以在其它模式使用。基本上，这是和游戏本篇无关的一个模式，仅仅是使用GPS增加了游戏的一个可玩点而已。但效果究竟如何，还要看游戏发售后的情况了。游戏美版将在11月推出，日版也将在12月初登场。

影画编辑的乐趣——“随手拍摄”

比PSP用GPS接收器更早登场的是PSP用摄像头。或许，摄像头对于中国玩家来说更具有吸引力吧。PSP用摄像头将与软件《随手拍摄》一起同捆发卖。摄像头的有效象素是131万。相比很多新款的手机，这个水平确实只能算是比较平常了。不过在使用《随手拍摄》这款软件后，还将实现很多其它功能。比

拍摄的照片除了可以用PSP的基本解象度480 x 272进行保存外，还对应VGA的640 × 480. 内置的麦克风还可以利用声音反应功能，实现对各种动物鸣叫时的抓拍。除此之外还有更多特殊的拍摄玩法。

如厂商重点宣传的强大动画编辑功能，操作方式非常平易近人，任何人都可以轻松上手编辑拍摄好的动画和照片。借助PSP的宽大屏幕，作品完成后的效果在手提设备中还算比较抢眼。这款软件中还包括通信工具，可以通过PSP的无线通信传输各种动画影像和照片。当然，所有拍摄的动画和照片都是可以传输给电脑的。

《随手拍摄》编辑软件加摄像头同捆于11月2日在日本上市，价格5000日元，算是价格比较合理的一套工具了。当然，我们也很期待通过摄像头衍伸出的其他玩法，相信今后还会有其它游戏来对应这款摄像头，让广大玩家享受到更加新颖有趣的摄像游戏。值得注意的是，摄像头内置有麦克风，那是否意味着今后玩家将可以用PSP来进行视频通话呢？就让我们拭目以待吧。

同样也采用USB口固定的PSP用摄像头，镜头可以180度旋转，可以实现各种拍摄手法，同时内置麦克风。

到截稿为止，第一款对应PSP用GPS接收器的软件“HOME STAR”已经发卖，而PSP用摄像头的上市日期也就在眼前了。这个秋天对于PSP来说将是一次属于自己的革命，或者说是一场革命的开始。PSP究竟还有多少可能，还有多少潜力没有挖掘，也许SONY自己都不一定能说得清楚。不过我们可以知道的是，一个多功能的神奇掌上世界正在渐渐侵袭而来，很难预测未来。现在我们只能希望，SONY和它的PSP继续走好。

文／死恐心也

同样也采用USB口固定的PSP用摄像头，镜头可以180度旋转，可以实现各种拍摄手法，同时内置麦克风。

指点迷津的 PSP 问题门诊

问：记忆棒的容量有可能再突破吗?

答：现在新游戏的容量是越来越大，玩家已经明显感觉到手头的记忆棒不够用，迄今为止市面上最大容量的记忆棒是 4G 的，按照以前来说 2G 是极限，4G 只能是选择厚重的外挂硬盘了，而现在 4G 得以实现说明科技是永远在发展的，可喜的是 SONY 官方称有意在年内推出 8G 容量的记忆棒，这对于国内广大靠记忆棒活命的玩家来说无疑是个绝对的利好消息，现在唯一还没有确定的就是价位了。

问：为什么有的店家挂着"行货"的牌子销售 PSP?

答：虽然传言不断但迄今为止 SONY 还没有在中国大陆发售过行货 PSP 主机，国内某些商家的叫卖无疑是典型的挂羊头卖狗肉，他们所谓的行货主机确切的说是港版 PSP，也就是中国香港特别行政区专供主机，虽然说香港已经回归祖国，但商业还是一个相对独立的地区，超出该地区的销售行为都是非法的，无法享受官方的质保服务，换句话说日版主机也可以说是行货，但只在日本地区才能算是真正的行货，到了中国大陆地区就是水货，在此提醒大家不要被某些 js 的文字游戏所愚弄。

问：我的 PSP"口"键手感明显比其他按键要软，有办法解决吗?

答：早期 PSP 的硬件设计方面存在一定的缺陷，直接影响到"口"键的手感，甚至是更为严重的故障，起初官方还一直坚持设计没有问题，但该问题在玩家群中引发了大范围的声讨，SONY 才被迫改良硬件设计并运用在之后的新批主机生产中，所以现在购买到的 PSP 都不会再存在类似的问题，大家可以放心。

问：PSP 充电的时候指示灯时亮时灭是这么回事?

答：首先用故障排除法换一块电池试试看，如果故障依然存在说明问题出在机器上，试着转动电源线连接主机的插头，如果在某个角度可以正常使用，而换个角度却不能，则说明是主机插口部分接触不良，把电源插头拔掉，仔细观察主机插口内部的弹簧片，一般来说长期暴力拔插之后给弹簧片会受损下陷，用尖细工具小心的把弹簧片的位置调高一点即可，充电的时候确定指示灯亮着，就尽量不要动机器了，安静等几个小时吧。

问：记忆棒出错并且格式化不能怎么解决?

答：这种情况在组棒上时有发生，属于品质问题，但只要不是彻底损坏还有办法自行解决，如果在 PSP 主机上无法格式化，可以尝试使用读卡器连接到电脑上操作，如果电脑也无法解决问题，最后一个方法是去找一台使用记忆棒的数码相机，有时候可以认出并顺利格式化，然后放回 PSP 上即可恢复正常使用，如果以上方法均不见效就只有找 boss 交涉更换了。

问：PSP 主机喇叭不出声，但使用耳机却正常，怎么解决?

答：在排除喇叭烧毁的前提下，一般来说可能是耳机插孔内部灰尘或是接触不良等原因，可以试着用棉签小心旋入耳机插孔进行清洁，有可能修复，如果依然解决不了问题，建议还是送修比较妥当。

问："MADE IN CHINA"的电池是不是假货?

答：无论什么版本的 PSP 绝大多数都是在中国工厂生产的，即便你做飞机去日本买也不能买到日本制造的，主机都是中国制造那么电池打着"MADE IN CHINA"也就不奇怪了，属于正常范围，相反如果中国制造的主机里确放着"MADE IN JAPAN"的电池就值得怀疑了。

问：PSP 是不是只有通过随机充电器才能充电?

答：不是的，使用数据充电两用 USB 连接线把主机和电脑连通也可以实现给电池充电，虽然这种充电方式对电脑一族来说十分的便利，可以抛开沉重的充电电源，但 USB 线始终是无法取代充电器的，不但要花费更长的充电时间，而且在稳压方面无法和电源相提并论，长期使用 USB 线充电无疑将加速电池的老化速度，所以在条件允许的情况下应该尽量使用原装随机充电器，而 USB 线只能作为替补偶尔行行方便。

问：原配电池的续航时间是多久?

答：PSP 主机原配的是容量为 1800 毫安的电池，虽然从容量上来看不算小，但实际上这块电池要负担主板以及超大的液晶屏幕的电耗，当然了，如果是使用 UMD 光盘的话自然还要给光驱供电，那么全部算起来 1800 毫安的电池用来供给只能续航 4 到 6 个小时，可以说完全无法满足玩家的需要，不过据笔者了解大多数玩家是把 PSP 当"家用机"使用的，插电续航是经常有的事情，如果觉得有必要的话可以再选购一块大容量电池备用。

问：PSP 主机的强度如何?

答：说到硬件强度，业界最有名的就是任天堂的百次 1 米自由落体实验，不过据笔者的了解，PSP 虽然看上去属于易损物品，但实际抗击打能力还是很强的，笔者身边的玩家经常是不慎把爱机自由落体，也没有出现严重的外壳以及液晶损坏，最多只是留下点皮外伤，更有甚者还把 PSP 当过板砖使，电池光盘全部摔飞居然还能正常使用，但并不是说为此大家就可以肆无忌惮的"考验"爱机哦，必要的防护是要有的。

问：如果屏幕进了灰怎么处理?

答：医学上常说一句话：预防是最重要的环节，虽然说几乎所有的主机都难逃灰尘的侵扰，很多情况是全新的机器还没到玩家手中屏幕就已经进灰了，很遗憾 PSP 工厂并非生产药品的无尘标准，在组装运输等任何一个步骤途中都有可能进灰。而在玩家手中的实际使用环境，街上的灰尘、甚至是吸烟造成的灰尘，也是源头，如果屏幕不幸进了灰，笔者并不赞成拆机清除，那样的话将很难恢复以前的紧密手感，给爱机准备个合适的机套，平时不要在灰尘大的环境里使用，才是王道。

问：PSP 主机进了水该怎么办?

答：相信这种倒霉事很多玩家都曾经遇到过，万一要是爱机进了水甚至是直接掉水里，第一时间把机器捞起直接把电池取出，情况严重的话要把机器拆开，迅速用吹风机把水吹干，并且最好是静候半天时间等其内部的水气完全挥发，然后再装上电池看看是否能正常开机，如果不能的话就立即送修吧，值得一提的是和水相比其实可乐等饮料才是最大的杀手，所以大家要特别注意不要把爱机和饮料放在一起，以免惨剧发生。

问：十字键突然失灵了怎么办?

答：相信很多玩家遇到过此类的灵异事件，民间的说法是用力狂转十字键就会恢复，不过通常以后还会再次发作，然后再转，如此...其实归根结底是导电胶出了问题，把机器拆开用清水或酒精擦拭十字键部分的导电胶，基本上都能解除顽症，实在不行的话只有更换导电胶了，如果再解决不了赶紧送修吧。

问：记忆棒是不是 SONY 的最适合 PSP?

答：按理来说同一家的产品，至少是在兼容性方面不会存在任何问题，笔者不否认 SONY 品牌的记忆棒是很好的产品，但就传输速度来说市面上的其他知名品牌也非常的优秀，比如 sandick，而且价格比较 SONY 还有一些优势，最主要的是现在国内市场上的 SONY 记忆棒几乎是清一色的假货，如果玩家很在意记忆棒的品质和售后服务，应该优先考虑行货 sandick 产品。

问：传说中的三星屏是不是比夏普屏更好?

答：早先确实有消息说索尼有意和三星合作引进其液晶屏幕用于 PSP，一时间网络上也流传了很多关于采用这两种液晶屏的 PSP 的比较，但实际上据笔者了解市面上并没有出现过所谓的三星屏主机，至少现在是这样，所以大家选购主机的时候根本无须为挑选液晶屏厂家而考虑，还是把精力用在测试坏点方面吧。

问：有坏点的机器最后都如何处理了?

答：很多玩家喜欢问这个问题，总之不可能是退回厂家或是丢进垃圾桶了，呵呵，其实这并不是什么商业机密，如果说有点的主机都没人要的话恐怕连索尼都要倒闭了，顾客的购机心理都希望挑一台完美的机器，但完美屏幕的机器毕竟是少数，有很多时候把一家店的存货翻个遍都难觅，只能是矮子里头挑高子了，凡事是相对而言。

问：所谓的坏点修复软件到底有用吗?

答：其实坏点应该属于硬件方面的瑕疵，是从生产过程中就已经产生了的，而从理论上来说液晶屏幕只负责显示主机正在播放的影象，仅此而已，它并不接受任何的程序或软件，所以网络上流传的所谓坏点修复软件是没有实际效果的，至少在笔者身边没有一例使用该软件修复成功的事件。

问：外国人是不是就没有用记忆棒玩破解游戏的?

答：自古以来，月亮不会因为在外国就更圆，虽然说其他发达国家玩家的知识产权意识比国内要强，但并不代表他们就没有玩破解的情况，就

连主机的破解软件都是他们研发的，不过比起国内几乎全民皆破的现状，他们自然要好的多，毕竟一款好游戏收藏一张正版也不算什么大开支。

问：带手机功能的PSP会推出吗？

答：以游戏功能为卖点的手机是有的，诺基亚NG系列就开创了此类产品的先河，但据悉其下一代产品已经被迫取消，就现在来说市面上还没有出现以手机通讯功能为卖点的掌机，有消息称索尼有意为人先，但具体的事项始终未有下文，以笔者的见解即便要推出的话也应该是以追加相关外设的形式，价格可能足够另外买一部手机，而且因为网络不同在国内可能也无法使用。

问：日版和美版主机需要另外购买变压电源吗？

答：很幸运，PSP采用了宽电压设计，所以即便是国内玩家购买到日版或美版主机，也无须和以往购买其他主机那样再额外掏钱配置变压电源了。

问：当地卖店的报价为什么和网上报价不同？

答：地区实体店只需要和当地卖店竞争，网络卖店则是面对全国性质的竞争，而且网络商人几乎就是来自上海广州等源头性城市的批发商，他们的报价几乎同等于一般小卖店的批发价，所以通常来说网络报价几乎肯定低于当地卖店，玩家大可不必抱怨，只要差价不超过50元都属于正常范畴。

问：PSP到底有没有封条一说？

答：准确的说PSP从工厂生产出来是没有封条的，而国内市场流通的主机上的封条是批发商或者是卖店自己贴上去的，目的是把自家和别家的货区分开来或保修凭证，不过一般来说PSP在国内是不存在保修的，但有些比较有实力的大型卖店会自行提供相关服务，所以没有必要的话最好不要撕毁封条。

问：屏幕保护膜要怎么帖才不会有气泡？

答：正所谓巧妇难为无米之炊，想要效果完美首先必须使用原装或者是质量比较好的组装膜，贴膜的时候请确保身边没有正在抽烟的人士，因为一点点灰尘都可能废掉你的心血，并且最好是闭嘴别说话，专心致志是一方面，关键是别喷小数点，用绒布仔细擦拭屏幕，对着光查看确认无异物，贴膜的时候注意看清正反面，千万不要一口气把膜压下去，一定要从左到右一点一点的按压，遇到气泡立刻撕起来一点再帖下去，直到最后完工，同时也要注意整个过程不能花太久的时间，否则只会增加灰尘飞上来的概率，最后教大家一招最有效的方法，就是把机器丢给boss去搞定，贴坏了不给钱。

问：记忆棒在主机上可以带电拔插吗？

答：理论上来说记忆棒是支持在开机状态下热拔插的，但是必须要分清场合，如果是在记忆棒正在工作的时候随意拔取的话，轻则损坏记忆棒内的数据，重则烧毁记忆棒甚至是主机的相关零部件，那么如何区分记忆棒是否在工作状态呢？比如在游戏中存取记忆档的时候、主机正在播放视频或音频的时候，另外无论是使用主机还读卡器连接到电脑，最好是按照规程使用电脑中的安全拔取软件。

问：边充电边玩有负作用吗？

答：虽然说锂电池的技术含量很高无记忆效应，主机说明书上也有写允许边充边玩的情况，但实际上如此反复使用，电池的寿命肯定将受到影响，而且我们的市电始终不是那么稳定的，电压偏高或偏低的情况时有发生，长期直插电源边充边玩，对主机本身也存在一定的伤害，所以建议大家在可能的情况下尽量关机充满了电再玩。

问：是不是翻新或二手机就要不得？

答：虽然我们永远建议玩家首选全新主机，但凡事没有绝对，存在即有理由，不管什么主机，只要价格合适就是要得的，正所谓百货有百客，非新机还是有一些市场的，在此要强调的是：购买翻新二手机需要玩家有绝对的估价能力，对成色以及主机质量的界定都要到位，否则的话很难掏到性价比高的主机。

问：PSP有盗版UMD游戏盘吗？

答：PSP应该是迄今为止还没有盗版光盘上市，众所周知PSP是利用记忆棒为载体来运行破解游戏的，那么盗版UMD光盘就几乎失去它存在的理由，所以现在市面上的PSP用UMD都是正版光盘，大家可以放心购买。

问：PSP直读芯片上市了吗？

答：网络上盛传PSP用直读芯片研发成功的消息，据称只要通过改机之后就可以实现同等于降级的功能，并且可以读取盗版光盘，不过这块代号为白金的芯片依然在测试阶段，至少是国内还没有大范围投入到商业用途中，传统的软件降级与记忆棒搭配依然是主流。

问：PSP的坏点率高吗？坏点会随时产生吗？

答：明确的说PSP的液晶坏点率是比较高的，有时候一箱子机器里也只能挑出几台100%干净完美的，从理论上来说坏点是有可能在使用过程当中产生的，这属于正常老化损耗范围，而且概率是很小的，大家可以放心使用，万一出现了就当是人品问题吧。

问：为什么有时候记忆棒会莫名出错？

答：一般来说容易出现各种小问题的记忆棒肯定是组棒，比如在非人为操作失误的情况下丢失数据，或是机器直接报错不认，必须通过格式化记忆棒才能解决，记忆棒的稳定性如何是由内部芯片的品质优良与否决定的，当然，因为我们玩的都是非官方破解游戏，有时候不同的游戏混装在一起也会起冲突产生各种问题，但如果是隔三岔五就要格式化就肯定是记忆棒的问题了，尽早找boss交涉更换事宜吧。

问：所有的PSP都能玩破解游戏吗？

答：答案是否定的，这个问题属于入门基础知识，只有系统为1.5和通过软件降到1.5的主机才可以使用记忆棒玩破解游戏，当然，最原始的1.0版本系统主机也可以玩，只不过现在原生1.0主机早就停产，而现在的降级软件只支持降到1.5，所以市面可以玩破解游戏的主机我们都称之为1.5。

问：所有2.5/2.6系统的主机都能降到1.5吗？

答：因为最新的降级软件还处在测试阶段，很多技术都没有成熟，所以现在该软件只对应一部分2.5/2.6系统的主机，大家不要盲目以为可以花低价购入一台2.5/2.6机器然后回家自己降级，几乎所有可以用来降级的机器都会被boss事先降成1.5版本，然后标上破解主机的价格出售，而市面上那些价格比较低廉的2.5/2.6主机肯定是无法降级的。

问：为什么网络上下载的同一款游戏都有诸多大小版本呢？

答：抛开一款游戏的各地区版本可能会在容量上有所偏差以外，即便是同一款游戏同一个地区也是会有各种容量版本，因为考虑到玩家手中的记忆棒容量大小不一，特别为了照顾资金不是很宽裕的玩家，破解者会把游戏里的一些非绝对必要部分删除，比如说极占容量但又可有可无的开场动画，甚至是音乐部分，通过压缩一款游戏在保证还能正常玩的前提下，可以比原有的容量小很多，大家在下载的时候可以各取所需，当然，在条件允许的情况肯定是要优先未删节的原始版本了。

问：是不是买一台1.5版主机就能玩到所有的游戏？

答：即便是破解主机现在也不能运行所有的游戏，只能说是玩到大部分游戏吧，其中一小部分还必须配合正版UMD来驱动，随着加密技术的日益进步，每破解一款新上市的游戏都需要花费比往常多很多的时间，这方面需要玩家有足够的耐心，而且现在的新游戏容量都非常大，可能玩家手中现有的记忆棒已经无法满足使用了，添置更大容量的记忆棒是今后的趋势。

问：想买引导盘是不是只能选择几百块钱的正版游戏呢？

答：以前是这样的，为了玩到更多的破解游戏，往往只能再投资购买正版UMD游戏盘用于引导，但现在这个格局已经被打破了，自从大量廉价UMD电影盘和测试盘流入国内市场，玩家已经不必再花大价钱来买游戏盘了，现在只需要几十块即可买到可用做引导的正版UMD光盘。

问：UMD光盘可以反复擦写吗？

答：PSP专用UMD光盘是不支持擦写功能的，目前暂时为只读性，今后是否会推出可擦写型光盘还不得而知。

PSP COOL 周边大检阅

2006年是PSP稳固自身市场，寻求稳步发展的年份。对于“我行我素”地走着自己道路的PSP来说，彰显个性的周边阵容自然是必不可少的。在这一年中，很多制造厂商为PSP推出了大量周边产品，和主机的时尚感相称，这些周边大都具有现代都市生活的风格与气质。

调频信号放大器

这款名为"iTrip"的周边产品出自专业的音频周边制造厂商Griffin之手，值得一提的是该厂商是著名的苹果ipod的周边御用合作伙伴，其实iTrip技术不是什么新兴的科技，2003年就曾运用在iPod产品上，受到过不错的反响，其功能相当于一台音频信号发射器，并且拥有不逊于

音箱和耳机的音质，这次的PSP专用版本设计方面非常巧妙，通过插口连接在主机下部给人感觉天衣无缝，完全与主机融为一体，并且连黑色调以及银边的设计都如出一辙，令人不得不佩服厂商的专业性，该款周边的售价为49.99美元。

调频信号接受器

同样出自Griffin公司的系列周边产品，原名为"iFM"，国内听过广播的人应该不在少数，相信大家对FM这个名词应该不陌生，没错，该周边的功能就把PSP变成一台调频收音机，不过除此之外它还拥有录音功能，相当于一支录音笔，黑色色调的外观设计非常华美，连接在PSP主机上给人感觉很高级的样子，操作方面采用的是一键设计，并且可以随意在收音机与线控之间切换，使用起来十分的顺手，该款周边的售价是49.99美元，对于国内玩家来说就算是入手一台顶级收音机估计也花不了这个价钱，关键是没谁愿意把PSP屈才当收音机使用吧。

耳机分插器

Griffin公司在同一时期为PSP开发的第三款产品，从外观上来这款名为"SmartShare"的周边简单明了，就是一个单纯的耳机分插器，作用很明显就是让PSP主机同时连接两付耳机，让两个人同时享受音乐，但实际上该产品并非只有这样的程度而已，它的卖点在于具有独立控制音量的功能，估计这款周边的购买群体十有八九是情侣吧，相对以上两款产品的价格来说14.99美元还是比较厚道的，追求情侣效果的玩家不妨考虑一下。

便携扬声器

这款全名为"JBL on tour plus"的PSP用便携扬声器由harman公司出品，从名字上看不难发现这是一款加强版的产品，没错，在此之前该公司曾经发售过前期版本，而这款产品所加强的部分在于增加了连接适配器，外观实际方面采用了弧线型设计，给人感觉非常的圆滑，视觉效果强，金属部分质感十足，位两个喇叭之间的商标也很醒目，把PSP主机支在架子上浑然一体，色调也统一，PSP与之搭配俨然就是一台豪华的微型家庭影院，另外该周边采用3w*2ch输出的数码扩音器，

而且在25mm满标度单位上拥有Odyssey? Neodymium driver，所以在音质方面表现力是可以令人满意的，除此之外还可以通过迷你立体声输入插孔外接其他播放器，真正作到一专多用，而且合盖休眠省电功能也很实用，不过这样一款高级产品价格自然也不便宜，22000日圆。

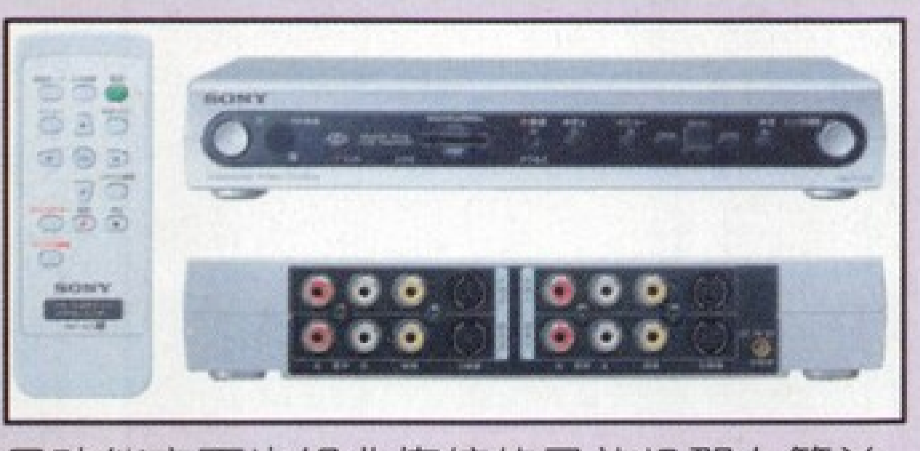
WIFI USB KEY

这是一款Thrustmaster公司于今年5月在北美市场发售的PSP用上网设备，该周边的卖点在于把复杂的PSP网络连接过程变的十分简便易用，和其他同类产品不用的是它无须WIFI路由器，通过USB连接即可方便的接受到信号，即插即用最大程度的简化了操作，另外该周边还对应除了PSP之外其他支持WIFI技术的数码产品。

应急充电器

"CYBER TRAVEL STAND"出自专业周边制造商Gyber Gadget公司之手，它完全有别与以往传统的应急电池包产品，设计方面可谓用足了心思，采用了支架型的外观，也就是说连接PSP主机可以直立摆放在桌面上，3节电池即可为主机供电，当然也提供了直插电源的功能，更绝妙的是它还具有耳机分插器功能，独立的双线控耳机设计支持两人供享主机音频，总的来说该产品兼顾了充电、支架、耳机分插三项功能，价值只需要2980日圆而已，唯一的遗憾就是做工不是很精美。

记忆棒录放影机



SONY于今年4月份发售了一款以记忆棒为存储媒体的录放影机，"MSVR-A10"的独到之处就在于其使用的媒体是记忆棒，而非传统的CD/DVD或其他格式的光盘，并且功能方面也绝非传统的录放机那么简单，除了基本的自动检测录象、预约录象和拷贝功能之外，如果要说该产品与PSP之间的联系就在于能够把电视节目录制成MPEG-4 AVC（H.264）格式，而该格式恰恰正是PSP所支持的，并且由该装置输出的视频文件画质比一般的格式要来的更清晰，这台机器是开放价格，按照SONY的风格绝对不会便宜吧。

罗技时尚音箱

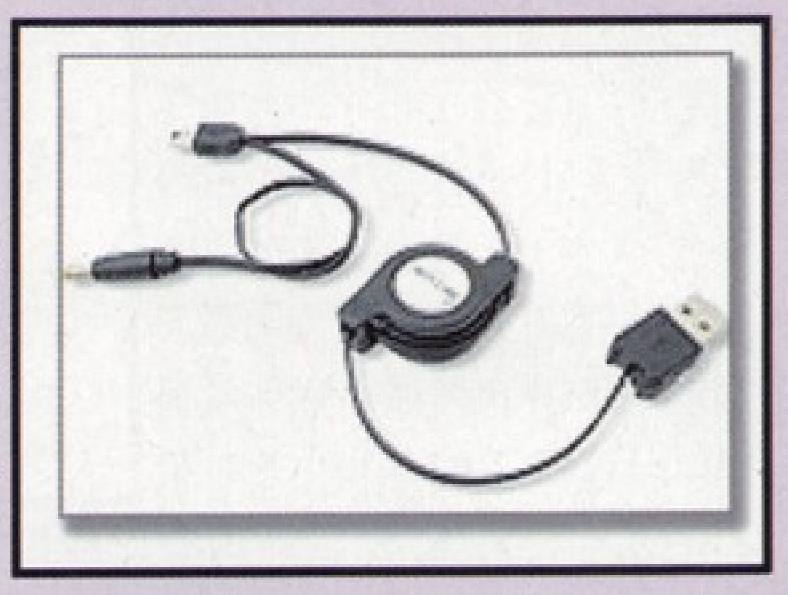
作为世界顶级专业周边制造厂商，罗技公司可以说拥有不逊于SONY的实力，而且罗技与PS系主机的合作也不是第一次了，其中最知名的产品就是GT4专用力回馈方向盘了，其专业程度堪比街厅大型筐体，这次为PSP专门设计的"PlayGear AMP"可谓是彰显贵族气质，外观采用与PSP同色调的黑色主题，最大的卖点在于左右声道分别拥有两颗独立的铝振膜全频单元，最大程度的避免了各种因素导致的失真，特别在高音的表现力方面做得非常的出色，并且音箱支持180度的角度调节，轻触控式的操作方式也给人很高级的感觉，供电方面有直插电源和电池两种方式可选择，值得一提的是电源指示灯采用了和PSP一样的蓝色调，可谓相得益彰，而这样一款由顶级厂商出品的周边价格自然也不会便宜，60美元估计只有发烧友才会毫不犹豫的入手吧。

罗技时尚耳机

同样出自周边制造名厂罗技之手，Mod是罗技旗下"PlayGear"系列中的一员，外观设计延续了罗技一贯的优雅风格，弧线造型的视觉效果非常的圆滑且高贵，整体给人感觉很轻巧简洁，没有丝毫多余的累赘，这也和该耳机定位在户外运动有关，它采用了时下流行的后挂式设计，确保在运动的时候不会因摇动而脱落，这里更提供两套不同造型的后挂环满足玩家不同的需要，非常的人性化，另外这款耳机最大的卖点在于其出色的耐磨损及防水功能，无论是运动产生的摩擦还是汗水甚至是雨水都在设计师的考虑当中，不过它也有不完美的地方，比如说没有音量调节功能，在一款耳机最关键的音色表现力方面也存在一定的局限性，用中规中矩来形容最为合适，不过对于非发烧友的大众玩家来说还是完全可以胜任的，总的来说把这款耳机定位在中端产品的层面上是很客观，259元人民币的售价也可以让人接受，是一款非常适合国内PSP玩家的产品。

数据/充电两用USB连接线

这是一款名为的"FIRSTCLASS PSP SYNC Cable"的PSP专用数据线，它和传统的数据线不同之处就在于除了提供支持2.0/1.1的USB连接传输以外，还可以利用电脑USB接口给PSP主机充电，从而取代原配充电电源的功能，外观方面采用了时下流行的卷尺设计，玩家可以根据具体的情况调节线的长度，不必为满桌子的蜘蛛网而烦恼，而且980日圆的价格也非常平民化。



卡登士防水收纳包

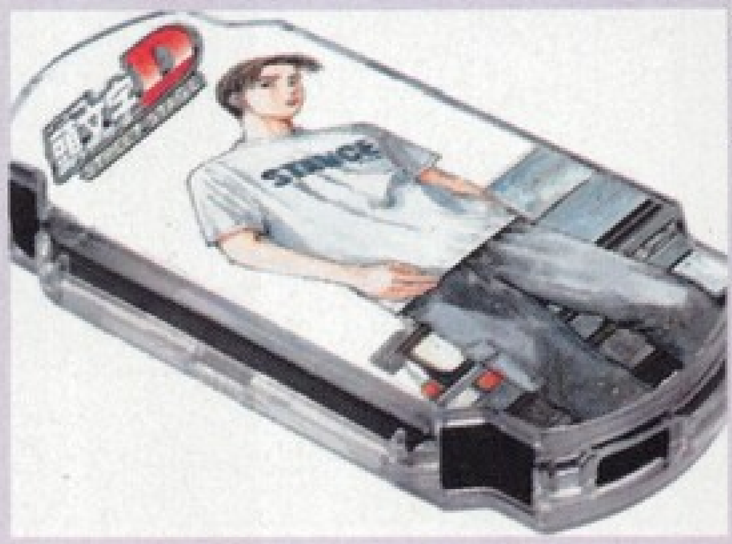
作为专业的数码产品周边制造厂商，卡登士涉及PDA等周边领域多年，其人性化的设计和精细的做工早已赢得用户的赞誉，这款为PSP量身打造的收纳包更是继承了卡登士一贯的优良品质，整个包采用了高级尼龙面料，特别强调防水功能，内部设计的护垫确保PSP机身以及娇贵的液晶屏幕不受损伤，另外在固定方面更是体现出厂商的专业程度，和传统的直接塞入和松紧带固定模式相比，专门设计了一个简易的固定筐架用以固定主机，严密控制主机的活动空间以避免摩擦产生损耗，更绝妙的是这个筐架采用了外掀式设计，功能相当于主机支架，总的来说这款包包无论是动还是静都很出色。

卡登士双子收纳包

同样来自卡登士PSP系列周边产品的一款收纳包，我们可以把这款包看做是之前的加强版或是豪华版，同样采用了防水尼龙面料，做工方面自然也如出一辙，加强之处就在于在主机收纳的基础上又增加了一个配件收纳包，这两部分是独立空间，既可以通过拉链连接在一起也可以分开放置，不过相对主机收纳的精巧设计这一次的配件收纳相对缺乏亮点，除了可以容纳豪华版主机几乎全部配件以外还有两片UMD光盘的位置，固定方面采用的是传统的松紧带，配件放在里面给人感觉有点杂乱，如果能设计相关装置把各种配件隔开固定的话就更好了。

头文字D特别版保护盒

这款保护盒是罗技专门为大热门PSP游戏"头文字D"特别发售的，其结构和品质方面与"playgear pocket"保护盒是一模一样的，都是采用开放式设计，玩家不必把主机从保护盒中取出也可以方便的玩游戏，包括电源和耳机都可以正常使用，后翻式的面盖除了一般的防护功能之外还可以当作支架使用，这款特别版的特别之处就在于额外附送了5张"头文字D"换装卡片，对于该款游戏的忠实fans来说是不小的诱惑哦，而且厚道的是这款特别版保护盒和普通版价格持平，均为1980日圆。



PSP 视频输出盒

众所周知PSP并没有视频输出的设计，不能把影像转到电视上，不过现在这种现状已经被打破了，gametech专门为PSP开发了一款名为"play on tv cap"的视频输出盒，有趣的是这款产品的工作原理非常的有趣，利用微型摄影机直接及时拍摄PSP液晶屏幕上的影像，然后在再通过模拟信号的形式传输到电视上，从而达到视频输出的目的，因为是完全的外置周边所以不存在安装问题，更不需要对PSP主机内部结构做拆改，没有任何的使用风险，这个系列一共推出了两款型号，其中采用cmos感光元件的定价为9975日圆，而采用ccd感光元件的加强版则要卖到15750日圆，但是毕竟输出技术相当的机械化，所以无论使用什么元件最终得到的效果并不尽如人意。

psp-msshs 多功能支架

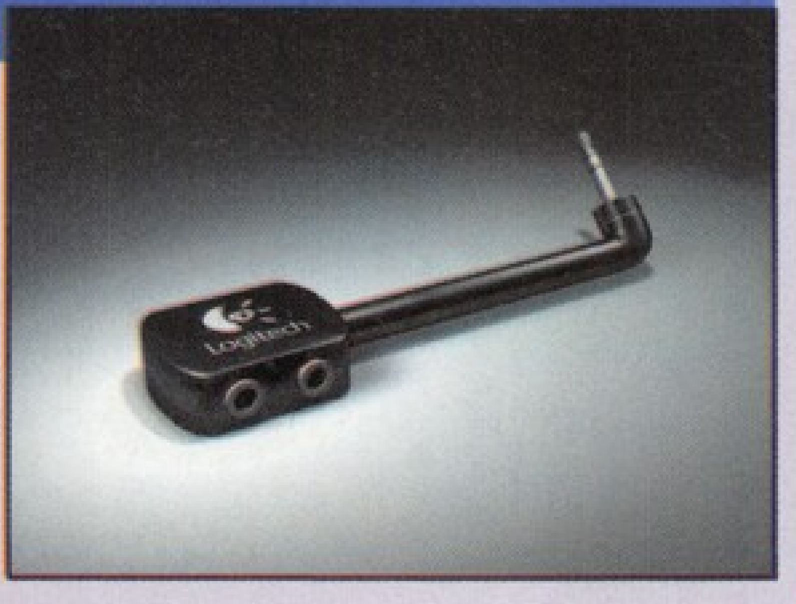
这款由日本电脑硬件生产厂商princeton出品的多功能PSP支架，除了提供最基本的支立作用之外还具备音箱功能，虽然其专业程度可能

不及世界级名厂的专业PSP音箱，但面向普通大众用户群体还是可以胜任的，这款产品的特点在于接上直插电源后可以在实现扩音功能的同时完成对PSP主机的充电工作，另外还有透明屏幕面盖的防护设计，真正作到多功能，"psp-msshs"的售价为3980日圆。

PSP 官方电池座充器

05年7月14日由SONY官方发售的PSP专用电池座充器，在此之前玩家只能通过PSP主机完成电池充电，十分的不便，有了这款座充后就可以把电池从主机里取出来单独充电了，特别是对于那些不止拥有一块电池的玩家来说更是大大的便利，快速充电模式可以把正常的充电时间缩短至1小时35分钟左右，可喜的是电压和PSP主机附带电源一样采用100～240v 50/60hz的宽电压标准，也就是说国内的玩家也可以享受到这款型号为"psp-190"的PSP电池座充，定价为3675日圆。

罗技耳机分插器



这款耳机分插设计的非常简洁，可以说是罗技的PSP产品中最轻巧的，纯黑色调和主机相得益彰，整个分插器最醒目的就是白色Logitech商标了，它的功能就是让PSP的音频同时输出到两付耳机上，售价为9.99美圆。

x2 battery 大容量电池

PSP主机附带的1800毫安电池的续航能力只有区区4个多小时，完全无法满足玩家长时间的便携需要，市面上由第三方周边推出的大容量电池品种不在少数，其中绝大多数都是采用外挂的形式，玩游戏的时候要必须把电池包别在腰间非常的不便，而这款电池的特点在于其采用内嵌式设计，整合了PSP电池盖，容量高达3600毫安可以为PSP提供更长的续航时间，不过在外观方面则要比原配电池高出一截，但相对来说比那些大体积的外挂电池要好的多，定价为49.99美圆。

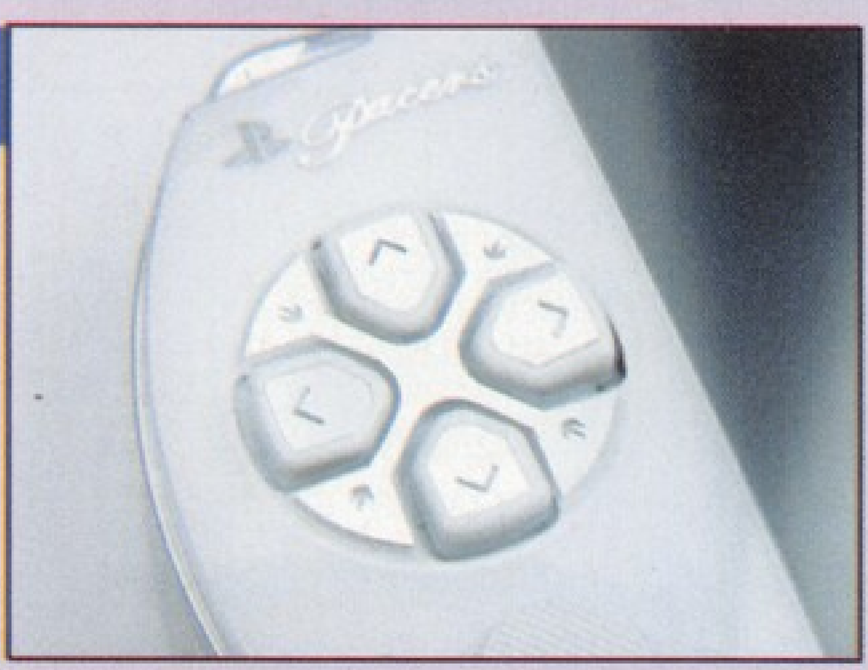
PSP 官方黑色线控耳机组

这款PSP专用线控耳机和"psp-190座充"是同时发售的，也同样为SONY官方产品，从型号上来看"psp-140b"和PSP豪华版附带的"psp-140"线控耳机是一个系列的，只不过颜色方面从白色变成了黑色，PSP发售后有很多玩家反映耳机的色调与主机不匹配，现在这款黑色的线控耳机将满足这部分追求完美的玩家，值得一提的是除了颜色变更之外对比老型号的线控耳机在性能方面没有任何的区别，其官方定价为2940日圆。

移动硬盘

这款型号为的"RAPSODY S25"的移动硬盘由Utobia公司发售，与其他移动硬盘相比其最大的卖点在于其采用了最新的"ON-The-Go"技术，可以独立通过USB连接进行数据传输，除了对应PSP以外数码相机、数码摄像机、MP3等等数码产品都可以支持，功能十分强大，不过其价格也高达12800日圆，是一款对应数码发烧友的高端产品。

火云主题贴片



这款火云主题的PSP主机金属贴片和上面那款真三国无双主题的贴片同是步行者出品，与黄金色调的奢华高贵相比，这款贴片则采用了富有时尚感的银色调设计，对应的市场也从黑色PSP变成了白色PSP，虽然看上去没有黑机配金边那么显眼，但白机镶银边也有另一种完全不同的视觉效果，相信会更符合女性玩家的欣赏眼光吧。

真三国无双主题贴片

PSP自上市以来各种各样的周边不计其数，不过纯装饰类的产品却不多见，这款步行者品牌的主机贴片可以说令人眼前一亮，取材于大热门PSP游戏真三国无双，贴片采用全金属制造，色调方面采用的是奢华感十足的黄金色，除了视觉效果极佳之外金属材料也能最大程度上保证耐磨，这也是该款产品区别于传统的装饰类贴片的地方了，可以用来装饰包括十字键、按键、UMD仓门圈、甚至是线控等配件部位，体贴的是厂商还专门额外附加了数个单独的方向键贴片备用，镶金之后整台PSP金光闪闪尊贵感十足，俨然就是一台黄金限定版主机，当然了，20美圆一套的价格也很黄金。

可观式收纳盒

这是一款由日本第三方周边厂商生产的PSP收纳盒，其特点是面盖采用透明设计，透过该视窗可以很清楚的看到液晶屏幕上的信息，这个功能在听MP3的时候越发的明显，除此之外收纳盒整体采用半开设计，虽然无法在不取出主机的情况下玩游戏看电影，但在耳机和电源插口部分都留有空域，体贴的是还专门有橡胶塞在不使用的时候达到防尘效果，值得一提的是开仓键的设计和PSP主机的UMD开仓键如出一辙，除了收纳主机以外还额外提供了1片UMD光盘和4条记忆棒的放置空间，而且在内部结构设计方面非常的节约空间，其定价是1890日圆。

"PS Pictogram"系列背包

这三款PSP专用时尚背包是"PS Pictogram"系列第三弹，这个系列的特点就是引领潮流，以一种时尚产品的理念来开发，而不仅仅是一款普通的PSP主机收纳袋而已，每一弹都会力邀知名设计师来参与制作，这次则由旅欧知名日本设计师参与共同打造，和前两弹一样以标志性的○□△×作为主题，可能是众多设计师都身在巴黎的原因，欧罗巴风格十分的浓厚，当然了，如此超豪华阵容的作品自然也不可能平民化，每一款单独售价为13650日圆。

Pacific开放式皮套

周边制造厂商Pacific专门为PSP量身打造的保护类周边产品，采用时下流行的开放式设计，无论是玩游戏还是日常操作都无须把主机从皮套中取出，除了收纳主机之外还有用来放置UMD光盘的小型收纳口袋，使用起来十分的方便，厂商同时发售了红、黄、橙、蓝4款不同的颜色供玩家选择，不难发现这4个色调都是非常鲜艳的，给人很活泼的感觉。

全方位主机支架

PSP主机支架或带支架功能的周边我们已经介绍过多款，在角度调节方面有些只支持到有限的范围，有些则干脆是固定的，而这款由日本专业周边制造厂商GAMETECH推出名为"FLEXIBLE HOLDER P"的PSP专用支架则在角度方面做到了极至，用全角度全方位全空间这三全来形容丝毫不为过，不过要说到这款支架的设计其实是非常简单也很生活化的，也许它的外形会令人不约而同的联想到台灯吧，这款酷似台灯的支架同时发售了黑白两款，也是为了对应不同色调的主机吧，价格则是1680日圆。

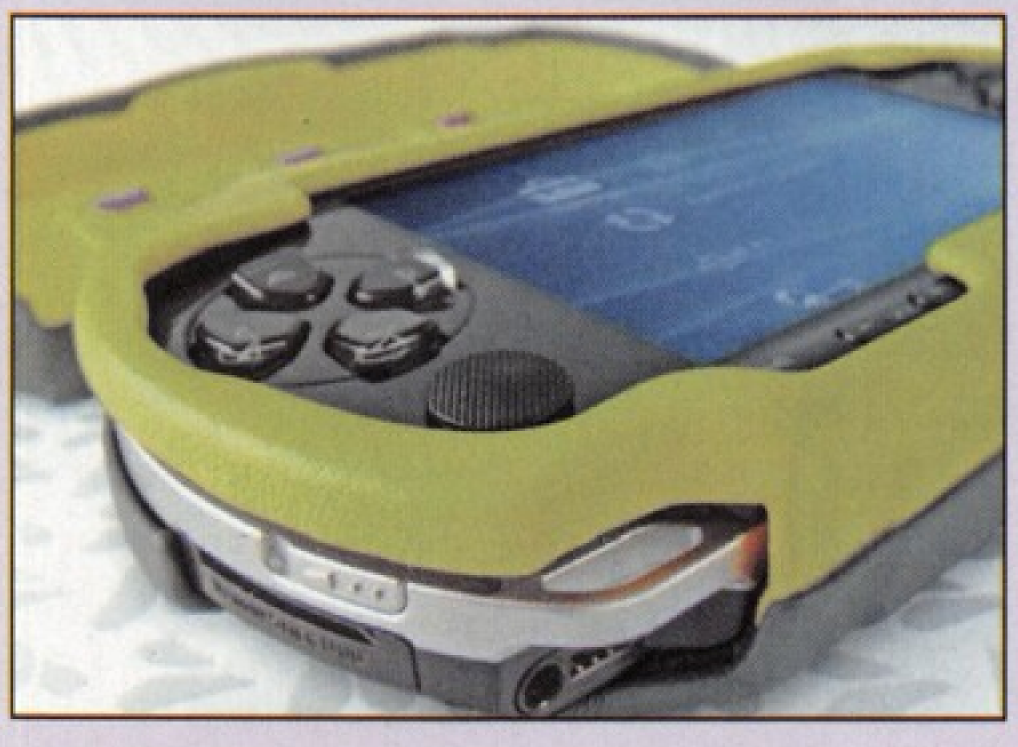
PSP官方车载充电器

这款名为"car adapter"的汽车用PSP充电器是SONY官方产品，05年6月9日发售，其功能自然是让PSP主机可以使用车载电源充电，和PSP主机附带的家用充电器一样这款车载充电器同样支持边充边玩，十分的便利，从而解除了旅途中PSP的续航问题，其官方定价为3675日圆。

主机换装贴膜

相对于起点缀作用的独立贴片而言，这两款贴膜则是覆盖到除了屏幕和按键之外整个机身的产品，视觉效果上简直可以说达到了面目全非的程度，十分符合换装的主题，众所周知贴膜类产品如果质量不过硬很容易产生不良的后果，比如在主机上留下胶印等等，可喜的是这两款贴膜采用了时下最好的材质，甚至是在操作失误的情况下也可以撕下再次操作，款式方面迷彩的主题是不是令人联想到了合金装备呢。

Vaja 牛皮皮套



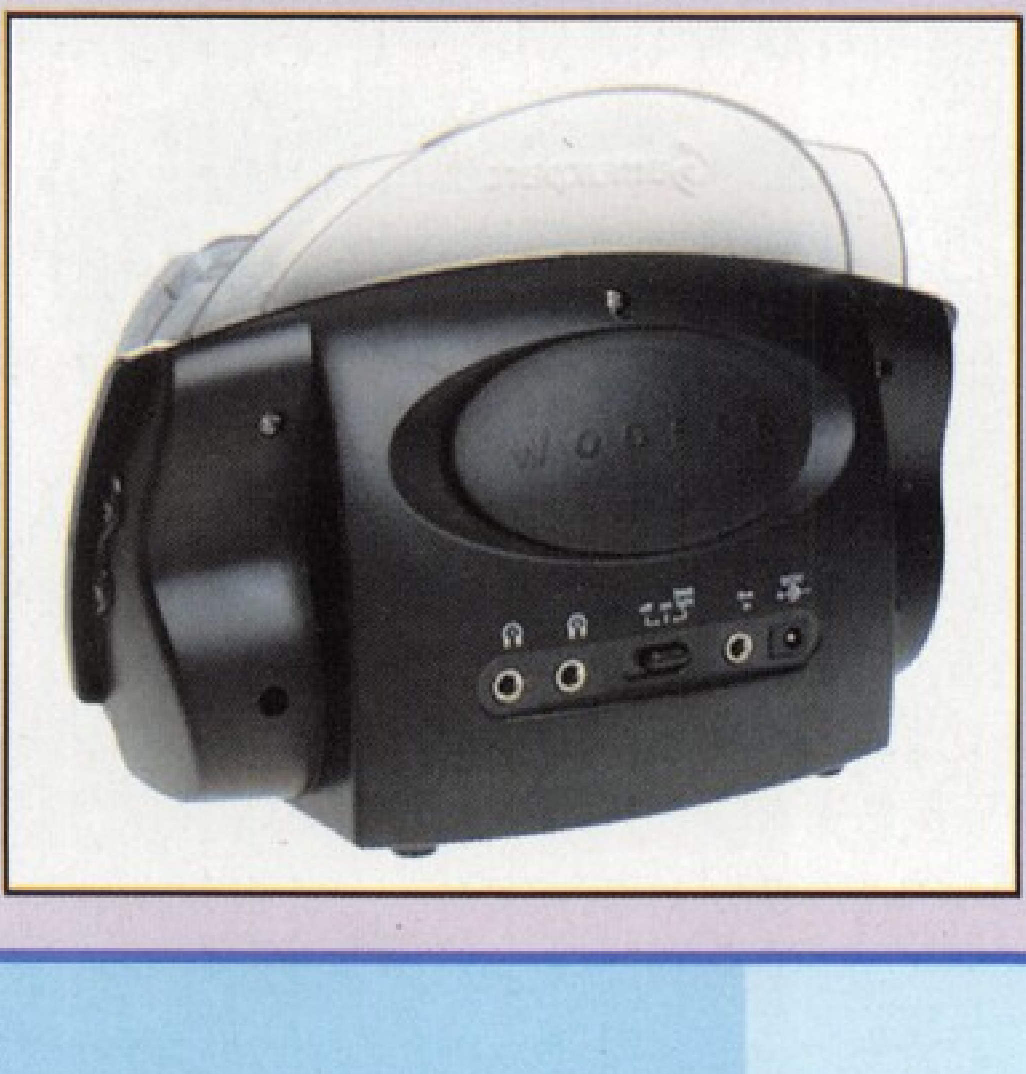
这款由Vaja出品的皮套是同类产品中比较有特色的，整体由真牛皮皮革制造，和其他的人造革皮套完全不是一个档次，众所周知真皮的手感是人造革无法比拟的，贴身的裁剪设计使得皮套可以非常合适的包裹在PSP上，而屏幕、操作键和各种插孔部分都留有空间，玩家不必把主机从皮套中取出即可正常使用，十分的便利，除此之外还专门设计了放置记忆棒的小口袋，不过高达180美圆的价格也可以说是同类产品中最昂贵的了。

车载支架

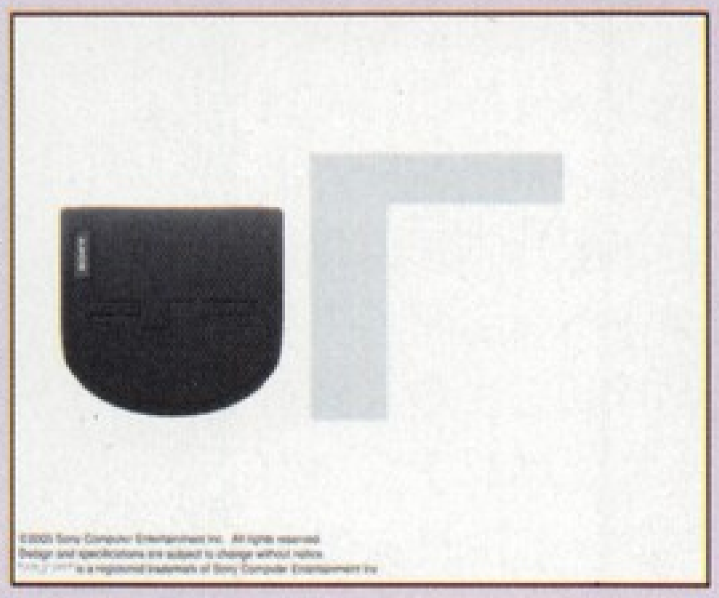
PSP 支架相信大家都不陌生，有了支架就再也不用再端着沉重的主机坚持看完一部电影了，把双手解放出来可以干点其他的事，比如吃零食喝饮料，不过车载支架也许大家还很见少，这就是一款为专门用于安装在车上的PSP支架，与其说是游戏机配件，还不如说是车辆配件比较好，因为它的设计和外观简直就是一部小型机械，其底部的有强力吸盘装置并且支持多达8个方向的角度调节，不过考虑到安全因素，这款支架还是安装在跑步机或固定单车之类的家用健身器械上比较好。

Gamexpert 音箱

这是一款由Gamexpert公司为PSP特制的音箱，外观方面酷似沙发，把PSP主机置于其中给人以厚重的安全感，不过也许是东西方人的审美观不同，美感和精细程度方面似乎要差一点，而这款音箱最大的特点就是采用了低音炮设计，在重低音方面的表现力可以说是同类产品中的佼佼者，另外附带遥控器也是卖点之一，这样玩家只要躺在沙发上即可完成操作了，除此之外它还拥有两个耳机插孔，不过使用耳机的话显然是浪费了这样一款价值47美圆的低音音箱。

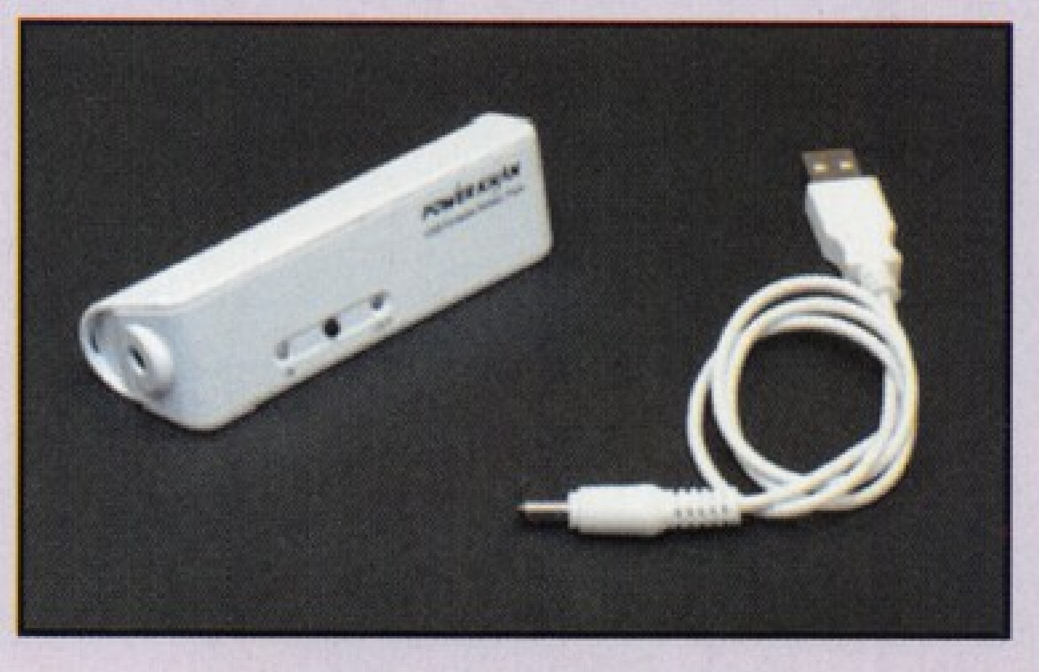


PSP 官方配件收纳包 & 擦拭布



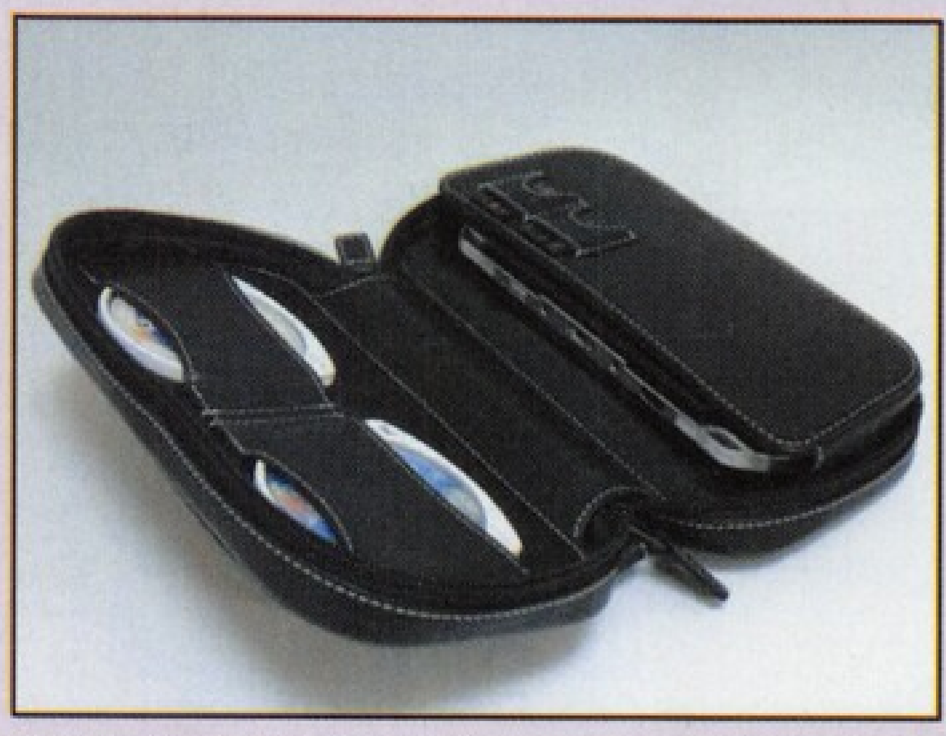
"accessory porch&cross"是与"car adapter"同日发售的SONY官方周边产品，这款小型收纳包的款式设计和做工面料与PSP豪华版中附带的主机收纳包如出一辙，只不过在规格方面修改成了专门用于收纳UMD光盘等PSP配件的小型收纳包，另外还随包附送两块PSP主机专用擦拭布，而1575日圆的价格也比较合理。

PowerKhan PK-V1 便携 USB 充电包



由ASK公司推出的一款外置充电包，其特点在于外观体积小巧，但却拥有高达2200毫安的储电量，通过USB接口连接PSP主机即可提供电力，而该充电包自身的充电工作也是通过USB来实现的，并且带有放电功能，另外除了PSP之外还支持任何具备USB充电功能的数码产品，售价为4000日圆。

真皮收纳手提包



日本第三方周边厂商的产品，采用真皮皮革材料制作，由于是真皮的缘故其手感十分的柔软舒适，除了收纳PSP主机之外还专门设计了2片UMD光盘和2条记忆棒的独立收纳袋，封闭式的设计体现出这款产品是偏重于保护的理念，外观方面非常接近时下流行的商务小型手提包，给人十分稳重的感觉，5040日圆的价格也是其真皮材质的体现吧。

防水机身体膜

PSP 的贴膜类产品可谓品种繁多，从保护液晶屏幕的传统贴膜，到起装饰换装作用的花式机身贴膜，而这款由Egrips公司推出了贴膜则是以防水放滑功能为卖点，总共细分为13个部件的机身帖膜可以有效的防止手汗对PSP的侵扰，并且具备防滑功能，以免玩家的爱机因为手汗的缘故滑落，给人感觉非常的体贴入微，夏季必备哦。

PSP 专用手柄

这款是由GREEN HOUSE公司发售的PSP专用手柄，不过它和传统意义上的手柄有很大区别，只相当于一个握把的功能，在外观上完全借鉴了PS2手柄的造型，符合人体工学的手把使得握感更舒适，长时间游戏也不会过度疲劳，与PSP搭配俨然就是一只加强版的DS2，由于采用了伸缩设计所以在安装方面十分的简单，厂商同时推出了黑白两款颜色分别对应不同色调的PSP，"GH-PSP-GK/W"的定价为980日圆。

罗技时尚耳机

这款耳机完全继承了罗技一贯的优良品质，无论是用料还是做工都非常的精细，是那种一眼即可看出的高档货，与其他同类产品相比这款耳机的特点在于音量比较大，应付电影或游戏中的大场景音效游刃有余，并且采用了多达3种不同规格的耳塞设计，专门对应不同玩家的具体需要，由此可见厂商的专业性，而19.99美圆的价格也在大众玩家的接受范围之内，PSP机主们不妨考虑一下。

罗技旅行背包

PSP收纳包可以说是形形色色品种繁多，但这一款由名厂罗技生产的旅行背包无疑是其中的佼佼者，和传统的布料质地包不用的是，它采用了特殊的聚碳酸酯材料来制作外壳，无论是抗磨损还是抗摔打都游刃有余，完全可以应付旅行或运动中产生的意外，除了可以收纳PSP主机外还能装下3片UMD光盘和4条记忆棒，更有绝妙的是厂家还专门设计了耳机出孔，可以在不打开背包的情况下听音乐，这是这款周边最大的卖点。

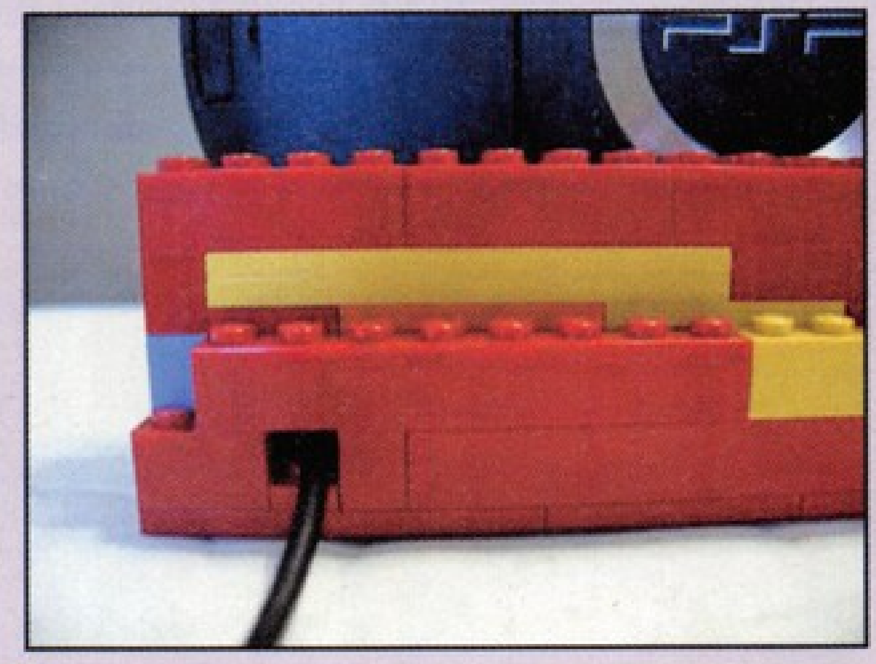
光荣收纳包

光荣现在可以说是PS系主机的最大软件供应厂商，旗下的无双系列是PS2和PSP上最热门的游戏，凭借自身的品牌效应这一次光荣公司推出了咖啡、乳白两款色调的PSP专用收纳包，采用传统的封闭式设计，外观方面没有什么特别之处，唯一醒目的就是收纳包上的"koei"标志了。

INTEC 充电型支架

这是一款由INTEC公司发售的PSP专用支架，其高度可以随意调节，并且带有充电功能，与市面上的同类产品相对之下，这款充电式支架唯一的优点就在于其价格低廉，9.99美圆的定价令其性价比得到了提升。

乐高座充器



自从PSP面市以来其连带商机可谓无限，就连玩具厂商乐高都忍不住想要分一杯羹，这款座充在功能方面没有任何的特别之处，但在外观设计方面则完全体现出玩具厂商的特色，俨然就是一件儿童玩具，可能是厂商对应低龄市场的缘故吧。

UMD 收纳盒

Miyavix公司出品的UMD光盘收纳盒，每盒除了可以容纳一片UMD光盘以外还专门设计了2条记忆棒的放置空间，采用重叠式设计支持多盒合体，便于收藏，共有黑白两色供玩家选择，定价为980日圆。

无线耳机

这是日本周边厂商thanko为PSP推出的一款专用无线耳机，整个产品分为信号发射器和耳机两部分，发射器通过PSP主机上的周遍卡槽进行安装固定，不过从外观上来看似乎体积稍大，显得有一点累赘，虽然这款产品标榜的是无线技术，但发射器上却带着天线，感觉技术方面不是很前沿，耳机部分采用了时下流行的后挂式设计，支持20英尺的接收范围。

2005~2006 PSP游戏年鉴

PSP推出之后的大半年中，“缺乏原创游戏作品”的批评声一直比较强烈，缺乏系统的软件支持成为PSP主机市场战略上的软肋。因此在2005年下半年到2006年上半年，索尼在PSP软件销售上下了很多功夫。著名游戏系列的原创续作与“翻新版”是PSP软件的突破口之一，《无双》《机战》《洛克人》等长寿系列都在这款掌机上推出了崭新一的作品。同时，各家第三方厂商对PSP画面机能的运用也逐渐熟悉，很多对画面要求较高的移植作品成了玩家购买PSP的理由。

SLG

信长的野望·天翔记

评分 90 分

游戏原名：信长の野望 天翔记

开发厂商：KOEI

发售日：2005 年 9 月 1 日　零售价格：5040 日元

本作由PS版天翔记移植而来，作为信长系列的第六代作品曾经获得无数好评，这一次PSP版本移植除了完整的再现经典之外，画面根据PSP宽屏的特点重新制作，同屏可显示的数据更多更丰富，一目了然，查阅起来非常的方便，游戏的读取速度也比原作快了很多。

FTG

死神 BLEACH·魂之热斗 2

评分 65 分

游戏原名：BLEACH ヒート・ザ・ソウル 2

开发厂商：SCE

发售日：2005 年 9 月 1 日　零售价格：5040 日元

以人气动漫作品为原型的PSP格斗游戏第二代。比起前作来，本作的完成度有所提高，可使用角色增加到了11名，使用培养出来的角色进行联机对战的系统依然健在。除了传统的剧情及对战模式，作品中还附有小游戏“BLOCKON”以及卡片收集等追加要素。

ARPG

洛克人 DASH2 Episode2 伟大的遗产

评分 70 分

游戏原名：ロックマン DASH2 エピソード 2 大いなる遗产

开发厂商：CAPCOM

发售日：2005 年 9 月 8 日　零售价格：3990 日元

受到好评的《洛克人DASH》续作，世界观设定有所改变，但众多遗迹场景和机关得到了保留。本作实现了边锁定边进行移动，难易度比一代有所降低。比起PS版，PSP版的武器改造费用大幅减少，方便玩家迅速发展剧情。游戏中解谜要素丰富，小游戏也非常多。

STG

攻壳机动队 Stand Alone Complex 狩人的领域

评分 75 分

游戏原名：攻壳机动队 STAND ALONE COMPLEX 狩人の领域

开发厂商：SCE

发售日：2005 年 9 月 15 日　零售价格：4800 日元

攻壳机动队凭借其原作的大人气，每一款游戏都能受到爱好者的追捧。角色和剧情是动漫改编作的强项，凭借PSP的强大多边形处理机能，本作的画面无论是过场剧情还是实际战斗时都非常的干净利落，丰富多彩的武器和科技则是攻壳系列一贯的风格。

SPG

世界足球·胜利十一人 9 便携革命

评分 90 分

游戏原名：ワールドサッカーウイニングイレブン 9 ユビキタスエヴォリューション

开发厂商：KONAMI

发售日：2005 年 9 月 15 日　零售价格：5229 日元

本作以PS2版本为蓝本基础全新制作，收录了57支国家队和136支俱乐部，视角方面有所削减只保留了远中近三种，画面方面自然是无法达PS2的水准，但也基本上体现出了PSP的机能，但因为缺少了L2和R2两个按钮，所以在操作方面可能需要一些时间来适应。

SLG

高达策略战

评分 85 分

游戏原名：ガンダム バトル タクティクス

开发厂商：BANDAI–NAMCO GAMES

发售日：2005 年 9 月 22 日　零售价格：5040 日元

本作采用动作射击和任务制结合的游戏形式，战场囊括了宇宙空间、月面、地面等多个环境场景，操作方面则是传统的3D射击，移动和射击都必须同时兼顾，除了单人模式以外还支持多达四人的无线联机对战，另外如果有基联野望的存档还可以得到隐藏的任务。

STG 太空侵略者·攻克银河

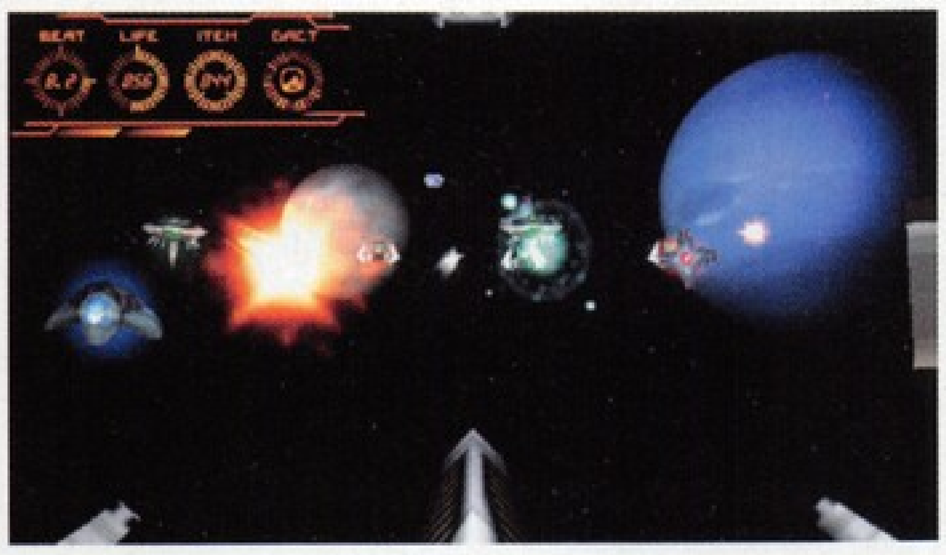
评分 75分

游戏原名：スペースインベーダー ギャラクシービート

开发厂商：MMV

发售日：2005年9月22日　零售价格：5040日元

被称为“电子游戏里程碑”的《太空侵略者》在PSP上的纪念版新作游戏。本作共有4个模式：再现1978年原作的“CLASSIC”，用一台PSP实现双人对战的“组合对战”，利用3D构图完成的全新作品“未来模式”，以及利用联机模式实现4人对战的“无线通信”。



ARPG 公主的王冠

评分 80分

游戏原名：プリンセスクラウン

开发厂商：ATLUS

发售日：2005年9月22日　零售价格：5040日元

本作是移植自世嘉土星上的经典ARPG游戏，画面风格卡通化是本作最大的特点，原作的童话风格依然健在。不过这一次移植厂商显然并没有投入太大的精力，画面采用了模拟器类型的边框设计，没有调整为宽荧幕，只能说是一款中规中矩的怀旧移植作而已。

AVG 赝作画廊

评分 80分

游戏原名：ギャラリーフェイク

开发厂商：BANDAI-NAMCO GAMES

发售日：2005年9月29日　零售价格：5040日元

由同名动漫作品改编的推理AVG。玩家操作主人公藤田，为解决沉睡在美术界的各种谜团而展开推理。游戏共分8章，剧情内容非常充实，音乐采用了和动画相似的风格，制作非常精细，让人有身临其境之感。不过，本作除了剧情旁白外，没有实现人物的语音化。

PUZ 弹珠台

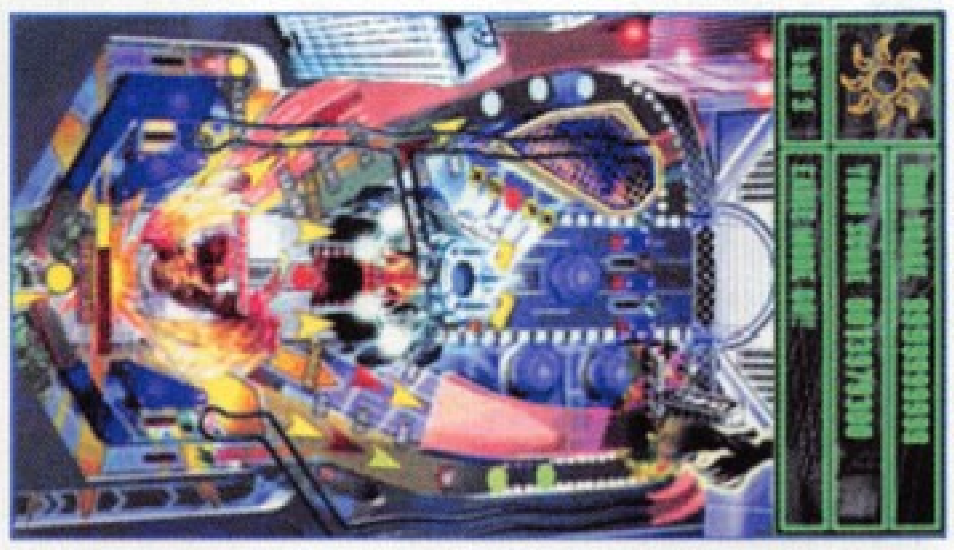
评分 60分

游戏原名：ピンボール

开发厂商：HUDSON

发售日：2005年9月29日　零售价格：2100日元

正统派弹珠台游戏，玩家需要竖着拿PSP主机才能玩这款作品。除了基本操作外，“晃动机台”等小动作也通过按键进行了精致再现。本作对应游戏共享机能，可以实现简单的联机对战。对战中的“抢夺分数”和“妨害对手”等要素具有单机游戏所不具备的乐趣。



RAC 一级方程式2005 Portable

评分 45分

游戏原名：Formula One 2005 Portable

开发厂商：SCE

发售日：2005年9月22日　零售价格：4800日元

以“彻底再现2005年F1赛季”为主题的游戏，车队、赛车、赛手和赛道全部仿照真实原型。但这部作品没有对应加油调节，赛道最大圈数偏低，发生碰撞时也不会发生赛车破损的演出场面，在动作和画面表现方面有所欠缺。本作对应多人联机对战。

SPG NBA街头篮球 最终较量

评分 90分

游戏原名：NBA ストリート ショウダウン

开发厂商：E·A

发售日：2005年9月29日　零售价格：5040日元

和正式比赛相比街头篮球那种随意性和观赏性似乎更为时尚，本作的游戏方式完全可以用火暴二字来形容，置身其中玩家俨然就成为了一名街头篮球高手，玩起来爽快感十足，另外PSP版本还额外增加了“投篮防守”和“游乐场投篮”两个小游戏。

SLG 电车GO！口袋版 山手线篇

评分 85分

游戏原名：电车でGO！ポケット 山手线编

开发厂商：TAITO

发售日：2005年9月29日　零售价格：3990日元

《电车GO！》是在日本本土拥有很高人气的游戏，本作是其PSP版。本作保留了PS2版上的众多模式，玩家既可以体验到电车乘务员的模拟工作环境，也可以利用第三方视点欣赏电车的行驶，还可以收集电车图鉴。通过通信机能，玩家可以互相交换“驾驶员名片”。

ETC 能力训练 Portable

评分 70分

游戏原名：东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修 能力トレーナーポータブル

开发厂商：SEGA

发售日：2005年10月20日　零售价格：939日元

在任天堂掌机NDS上获得强烈反响的脑锻炼游戏也推出了PSP版。这款游戏专门设计了对应PSP键位的各种脑力训练题，使玩家通过简单的操作进行各种具有个性的脑力训练。除了进行系统挑战的“全国制霸”和“实力测验”之外，还有联机的“网络排名”等模式。

RAC

火爆飚车・传说

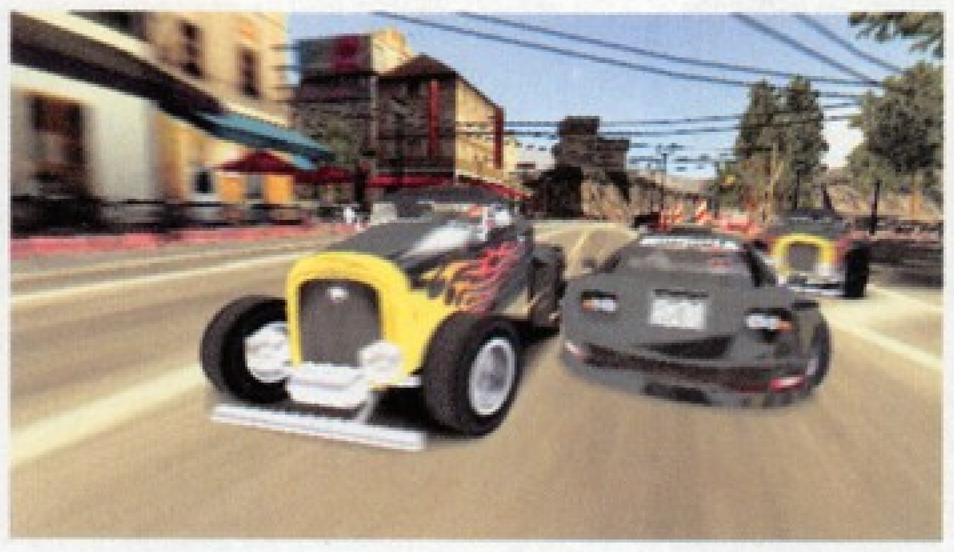
评分 75 分

游戏原名：バーンアウト レジェンド

开发厂商：E・A

发售日：2005 年 10 月 20 日　零售价格：5040 日元

在众多以追求真实感为主题的作品中，坚持“爽快”路线的另类赛车游戏。游戏中的赛车与赛道或其它赛车发生碰撞时会出现大魄力的破损表现，而且赛车还能以受损的状态继续行驶。将对手的赛车“撞飞”来获得胜利，这种现实中没有的冲击感是本作最大的魅力。



SRPG

新纪幻想 SS Ⅱ 无尽之地

评分 80 分

游戏原名：新纪幻想 ~ SS Ⅱ アンリミテッドサイド ~

开发厂商：IDEA FACTORY

发售日：2005 年 10 月 27 日　零售价格：5040 日元

移植自PS2的SRPG，以深奥而富于战略性的系统见长。“无限升级”和“三势力同时进行”等系统适合反复进行游戏以及进行细致研究，战斗连携系统也非常精彩，使出大技时的爽快感非同寻常。美中不足的是，本作的读盘时间过长，令玩过PS2版的玩家有些难以忍受。

RPG

机动警察Patlabor・回归的迷你警察

评分 85 分

游戏原名：机动警察パトレイバー かむばっくミニパト

开发厂商：BANDAI-NAMCO GAMES

发售日：2005 年 11 月 2 日　零售价格：5040 日元

机动警察是日本非常有名的恶搞短片，纸片人的表情和剧情都很有趣，本作就是以这部短片为主题的动画改编而来。游戏画面忠实再现了原作风格，玩家将亲身参与到特车二课的事务中。游戏方式共分为对话和战斗两部分，不过，即便是战斗部分也是很轻松休闲的。

SLG

金色的琴弦

评分 70 分

游戏原名：金色のコルダ

开发厂商：KOEI

发售日：2005 年 11 月 10 日　零售价格：4380 日元

光荣公司女生向恋爱游戏系列“浪漫史”的代表作品之一。与前几部作品不同，本作首次使用现代校园作为游戏的舞台。主角是一位喜欢小提琴的普通女孩子，在进入学校的音乐部后与5位性格各不相同的美少年邂逅，并展开了一段围绕音乐与恋爱展开的浪漫故事。

ETC

福福之岛

评分 60 分

游戏原名：福福の岛

开发厂商：SCE

发售日：2005 年 11 月 10 日　零售价格：5040 日元

以“心理治愈”为主题的生活类游戏，玩家是小岛上一位普通的居民，每天进行裁缝、建筑等普通的工作，和岛民进行交流。玩家可以在游戏中占卜自己的运势，并分析自己的心理状况，并从岛民那里听取建议。对刺激游戏感到厌倦的玩家可以通过本作放松一下心情。

ETC

TALKMAN

评分 85 分

游戏原名：TALKMAN

开发厂商：SCE

发售日：2005 年 11 月 17 日　零售价格：6090 日元

这款被誉为学舌大鸟的游戏，以有趣的创意和实用的工具性独树一帜，翻译功能是本作最大的亮点，只要对着麦克风说话大鸟即可帮忙翻译成外国语，如果是在海外旅行的话非常的方便，除此之外小游戏也很丰富，让玩家在不知不觉中提高外语水平，真正做到寓教于乐。

SLG

牧场物语・中秋之月 男孩版 & 女孩版

评分 60 分

游戏原名：牧场物语 ハーベストムーン ボーイ & ガール

开发厂商：MMV

发售日：2005 年 11 月 23 日　零售价格：4800 日元

本作是一款怀旧移植合集，收录了PS版本的同名男生版和女生版，也许是为了节省移植时的成本，本作画面都没有调整至PSP 标准的宽荧幕，而是采用类似模拟器的边框方式来代替，而且画面音乐等各方面的素质也没有提高，如此移植恐怕很难获得玩家的认同。

SPG

SSX On Tour 携带版

评分 45 分

游戏原名：SSX On Tour ポータブル

开发厂商：E・A

发售日：2005 年 11 月 24 日　零售价格：5040 日元

E・A 公司著名滑雪作品在 PSP 上的移植版本，但完成度并不理想。PSP 模拟摇杆的位置不太适合玩滑雪游戏，但本作并没有作出合适的调整，导致游戏难度过高，竞速的爽快感大打折扣。此外，过长的读盘时间以及不时出现的拖慢现象也是本作受到批评的主要原因。

PUZ

噗哟噗哟狂热 2

评分 70 分

游戏原名：ぷよぷよフィーバー 2

开发厂商：SEGA

发售日：2005 年 11 月 24 日 零售价格：2997 日元

著名PUZ游戏在PSP上的移植续作，风格与系统延续了系列的传统。本作图像针对PSP主机画面的特点进行了调整，使人感觉非常舒服。不过，本作并没有追加什么新要素，令系列的老玩家感到有些失望。此外，“狂热模式”中不时出现的丢帧现象也是美中不足之处。

ACT

激・战国无双

评分 75 分

游戏原名：激・战国无双

开发厂商：KOEI

发售日：2005 年 12 月 8 日 零售价格：5280 日元

PS2版本的移植作，同为无双系列，大家通常会把战国和三国做比较，可喜的是本作虽然依然采用分战区的方式，但游戏的流畅度比三国有一定提升，武器收集系统也是三国所不具备的。不过，PSP对无双系列表现的机能限制依然存在，喜欢家用机的玩家仍然不够满意。

ACT

紧急出口

评分 80 分

游戏原名：EXIT

开发厂商：TAITO

发售日：2005 年 12 月 15 日 零售价格：5040 日元

标新立异的另类动作游戏，画面采用抽象卡通的风格。本作为玩家准备了多达100关的丰富版面，小游戏的时间比较短但很精干，简约而不简单，个个创意十足，属于休闲味比较浓厚的纯游戏性小品之作。吃多了大餐的玩家们不妨利用本作换换口味。

SPG

实况 NBA06

评分 80 分

游戏原名：NBA ライブ 06

开发厂商：E・A

发售日：2005 年 12 月 15 日 零售价格：3980 日元

作为NBA游戏中的王者进驻掌机系列，利用PSP强大的机能再现了现实选手的一举一动，让充满个性的巨星活灵活现的完美呈现在游戏中。球星的性能设置十分详细，让玩家体验了游戏中的NBA球星。在运动游戏类型中EA不愧是君临天下的王者。

ACT

怪物猎人 Portable

评分 95 分

游戏原名：モンスターハンター ポータブル

开发厂商：CAPCOM

发售日：2005 年 12 月 1 日 零售价格：5040 日元

移植自PS2的硬派联机动作游戏，发售后创下PSP销售纪录的冲击之作。比起PS2版，本作的难度有所下降，同时单人游戏的成分大大增加。由于掌机联机的便捷性，玩家们可以很方便地聚集在一起，享受共同狩猎的乐趣。本作可以和PS2版游戏联动以开启隐藏要素。

ETC

合金装备 ACID2

评分 70 分

游戏原名：METAL GEAR ACID2

开发厂商：KONAMI

发售日：2005 年 12 月 8 日 零售价格：5229 日元

合金装备卡片系列在PSP上的第二部作品，拥有比前作多一倍的卡片的数量，并有全新的女性角色维纳斯加盟，本作采用了合金装备2的图象引擎，在色调方面则是一反常态的以强烈的色彩为主，如果戴上同期发售的3D眼镜的话将获得最强的视觉效果。

ACT

洛克人 X

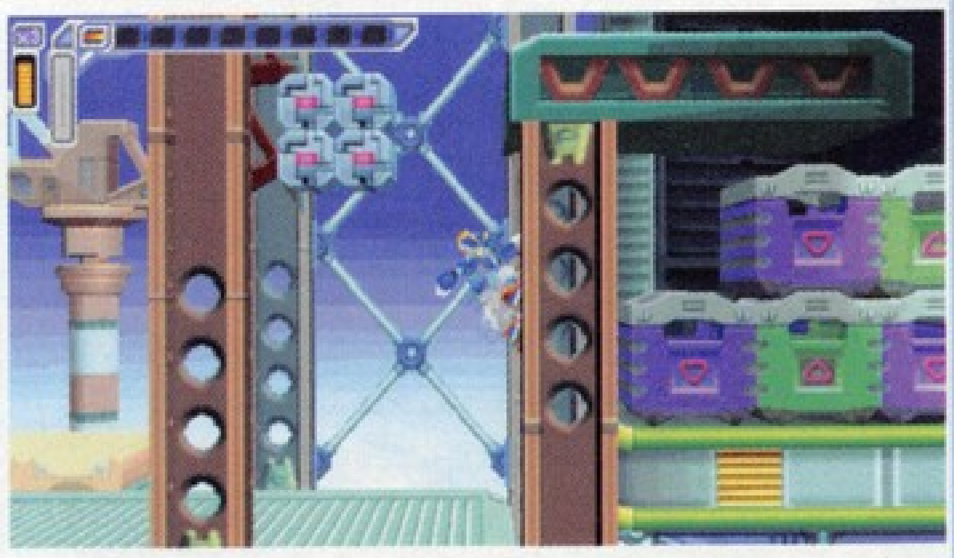
评分 90 分

游戏原名：イレギュラーハンターX

开发厂商：CAPCOM

发售日：2005 年 12 月 15 日 零售价格：5040 日元

内容以PS2上的《洛克人X》为蓝本，但实际上是款全新制作的作品。游戏画面进行了彻底更新，3D效果的表现非常强烈，还追加了角色语音、过场动画以及新的“VAVA模式”。对于喜欢《洛克人X》系列的玩家来说，这是一款非常适合体验昔日感觉的原点回归游戏。



ACT

机关

评分 90 分

游戏原名：KARAKURI

开发厂商：TECMO

发售日：2005 年 12 月 15 日 零售价格：5040 日元

PSP上为数不多的原创动作游戏之一，玩家可以操纵主人公带领一群小机器人在古代遗迹中展开冒险，关键在于这群小机器人可以和主人公配合成不同的队形以应付不同的需要，比如在各种地形中前进，或者是和敌人战斗，而且在达到一定条件还可以合体成大机器人。

ACT

飞机GO！口袋版

评分 60分

游戏原名：ジェットで GO!ポケット

开发厂商：TAITO

发售日：2005年12月15日　零售价格：3200日元

《飞机GO！》系列最新作登场。这是一个让玩家体验驾驶喷气式客机乐趣的游戏。游戏为掌机设定了短时间的游戏模式，并且搭载了许多新的要素。但是如果只是在空中飞行而已的话，玩时间长了就会觉得有些厌烦的感觉，基本上是一款专门为飞行驾驶爱好者们开发的游戏。

ACT

捉猴学园2

评分 80分

游戏原名：ピポサルアカデミーア2）

开发厂商：SCE

发售日：2005年12月15日　零售价格：5040日元

《捉猴》系列也是SCE的传统看家作品了，所以在PSP上开发是必不可少的。新作比前作有了许多进化，数量庞大的小游戏绝对适合于PSP这台掌机进行游戏。猴子各种各样的COSPLAY非常逗人、爆笑。这款游戏适合各种年龄的玩家，很适合数名玩家一起游玩。

ACT

零式舰上战斗记 征空王

评分 60分

游戏原名：零式舰上战斗记 征空王

开发厂商：TAITO

发售日：2005年12月22日　零售价格：5040日元

原作本来是PC上的游戏，不过这年头PC游戏移民已经是见怪不怪了。加入了一些PC版本没有的飞机型号。可以驾驶零式战机、米格系列这些名飞机穿梭于战场，在架空的世界中感受这些飞机的作战能力，享受纵横蓝天的战斗快感，正是这个系列游戏的魅力所在。

RAC

极品飞车 Most Wanted

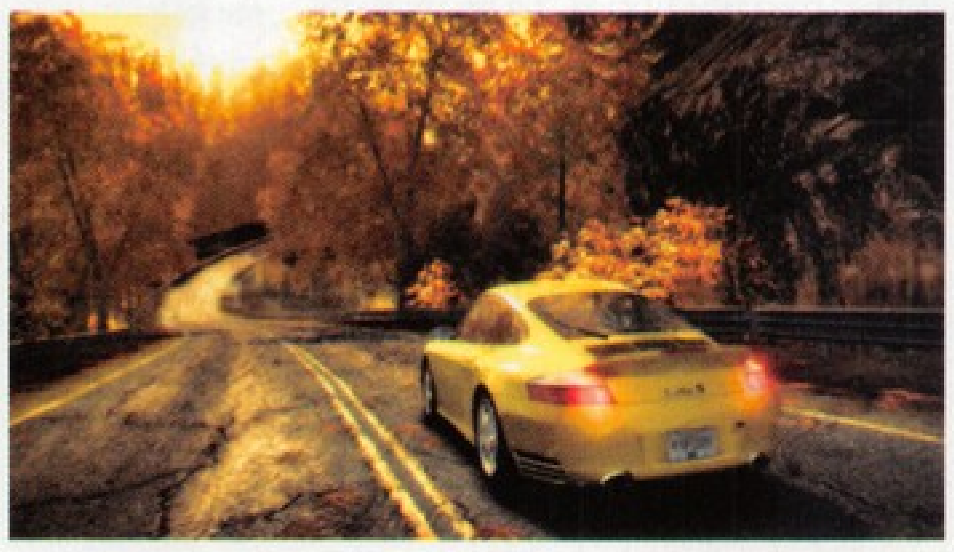
评分 80分

游戏原名：ニード・フォー・スピード モスト・ウォンテッド

开发厂商：E·A

发售日：2005年12月22日　零售价格：5820日元

EA著名的赛车游戏系列，近年来的进化路线是趋向暴力的方式。在公路上高速飞驰，和可怜的警察们周旋，还有引发交通事故的“火爆程度”，改装车体等等，这些爽快感就是这款游戏最大的乐趣。联机模式令可玩性倍增，基本保留了整个系列中那种“经典”的游戏感觉。



AVG

流行之神 警视厅怪异事件档案

评分 50分

游戏原名：流行り神 PORTABLE 警视厅怪异事件ファイル

开发厂商：日本一 SOFTWARE

发售日：2005年12月15日　零售价格：5040日元

《流行之神》系列属于比较另类的AVG作品。而这款复刻自PS2的作品追加了新的剧情CG，让游戏感觉更加妖异，故事更加完善。但是由于掌机系列的屏幕大小受到限制，气氛的渲染远不如PS2版本。而且这款游戏对于大部分不会日语的中国玩家来说没有任何意义。

PRG

真女神转生·恶魔召唤师

评分 60分

游戏原名：真·女神转生 デビルサマナー 恶魔召唤师

开发厂商：ATLUS

发售日：2005年12月22日　零售价格：5040日元

1995年SS上的原作一度成为热门话题，后来被评为真女生转生系列史上最受玩家欢迎作品之一。时隔11年再度在当红掌机PSP上转生也可以说是众望所归，不过可惜的是厂商并没有做出太大的改进，画面方面也没有很好地利用到PSP豪华的宽荧幕，略显遗憾。

SLG

大战略 Portable

评分 70分

游戏原名：大战略 ポータブル

开发厂商：元气

发售日：2005年12月22日　零售价格：5040日元

《大战略》是闻名的传统的SLG游戏。在PSP上的这一作，以现实中的东亚为舞台，率领佣兵部队参加各个战役。游戏系统还是一如既往质朴，即使第一次接触的人十分容易上手。不过历代来都是以“量”压制敌方的游戏方式难免让人感觉乏味，进化点显得少了一些。

SLG

信长的野望·将星录

评分 80分

游戏原名：信长の野望 将星录

开发厂商：KOEI

发售日：2005年12月22日　零售价格：5040日元

基本遵循原作的移植作品。《信长的野望》的野望系列自PC转战家用机后都得到了不错的口碑，而《将星录》更是历代《信长的野望》数一数二的作品，以这款游戏作为PSP的复刻版本，这款游戏的制作模式和完成的系统，证明了光荣试探PSP上《信长》系列前景的意图。

ETC

打工地狱 2005

评分 60 分

游戏原名：(バイトヘル 2005

开发厂商：SCE

发售日：2005 年 12 月 22 日　零售价格：4800 日元

一个由SCE出品的《瓦里奥制造》风格的休闲游戏。如果单看这这十分“原始”的画面，很难想象这个居然是PSP的游戏。本作也是小游戏合集，处处充满了调侃的气质。在非常恶搞的画面里，偶尔能看到和某著名水管工很相似的角色，不过面目“狰狞”了许多。

ACT

我的块魂

评分 90 分

游戏原名：仆の私の块魂

开发厂商：BANDAI-NAMCO GAMES

发售日：2005 年 12 月 22 日　零售价格：5040 日元

块魂是近年来不可多得的益智大作，本作的故事背景是王子岛遭海浪淹没，王子在冒险途中通过“块”帮助动物们重建家园。本作的可玩性非常强，不同玩法将得到不同的结果，即便是同一个场景里也会有季节和时间的变化，可以说每一次都能获得不同的游戏体验。

SPRG

超级机器人大战 MX

评分 90 分

游戏原名：スーパーロボット大战MX

开发厂商：BANPRESTO

发售日：2005 年 12 月 29 日　零售价格：5040 日元

本作由PS2版的机战MX移植而来，历代机战相关动画作品收录是一大看点，这一次在以前的基础上还额外追加了“Rahxephon 苍穹幻想曲”和“冥王计画 Zeorymer”两部全新的动画，基本忠实的再现了原版的华丽画面，而且在宽屏下发动超杀气势显然更足一些。

RPG

英雄传说 卡卡布三部曲・海之槛歌

评分 90 分

游戏原名：英雄传说 ガガーブトリロジー 海の槛歌

开发厂商：BANDAI-NAMCO GAMES

发售日：2006 年 1 月 12 日　零售价格：5040 日元

英雄传说系列向来是以纯日式RPG风格著称，本作作为卡卡布三部曲的完结篇在剧情方面给了系列玩家一个交代，而且即便是初次接触该系列的玩家也能够获得相对独立且完整的冒险体验，游戏画面非常细腻，另外，本作还是PSP上为数不多的原创RPG。

SPG

FIFA06

评分 90 分

游戏原名：FIFA06

开发厂商：E・A

发售日：2005 年 12 月 22 日　零售价格：5040 日元

EA将看家作品《FIFA06》移植到了PSP上，以PSP的机能表现出来的画面效果非常优秀，中规中矩的手感也令人比较满意。明星球员的特征还是很明显的，而且EA的版权资源是最丰富的，已经做到了全部实名制，冲这个全体实名制去的玩家就已经不在少数。

AVG

漫画同人会

评分 80 分

游戏原名：こみっくパーティー ポータブル

开发厂商：AQUAPLUS

发售日：2005 年 12 月 29 日　零售价格：5040 日元

PC上著名的恋爱游戏的移植版本，之前曾移植过DC版。本作作为恋爱游戏，人设自然是非常精美的，游戏中角色的设计非常经典，颇受玩家的欢迎。而且，玩这个游戏还可以了解许多日本漫画同人世界的事情。本作的缺点就是，不熟悉“作画”的操作可能无法通关。

SLG

TAITO 纪念合集 口袋版

评分 60 分

游戏原名：タイトーメモリーズ ポケット

开发厂商：TAITO

发售日：2006 年 1 月 5 日　零售价格：5040 日元

收录的TAITO会社在过去发售过的经典游戏，这种完全冷饭合集类曾经有过一次高峰期，各大厂商面对自己的优秀的遗产都喜欢以这种方式来进行怀旧吗？PSP本来就有“冷饭翻炒机”的“美名”，这个游戏的确是用在了刀刃上，不过……冷饭就是冷饭。

APRG

伊苏・纳比西汀之匣

评分 95 分

游戏原名：イース－ナピシュテムの匣－

开发厂商：KONAMI

发售日：2006 年 1 月 19 日　零售价格：5040 日元

本作是以同名PC版游戏移植而来，这是伊苏系列的第六作，也是系列首次全3D化的一作，依仗强大的3D处理机能基本再现了PC原作的水准，新要素方面追加了BOSS竞时模式和地狱难度模式，除此之外还有休闲MINI游戏，丰富程度远远超越PC版。

RPG

幻想水浒传 1&2

评分 95 分

游戏原名：幻想水浒传 I & II

开发厂商：KONAMI

发售日：2006 年 2 月 23 日　零售价格：5229 日元

著名的RPG《幻水》系列在PSP上推出了1995年的一代和1998年的二代的合集，让玩家时隔多年后再次重温当年的感动。收集天地108星宿的伙伴，与帝国军展开对抗，为理想、名誉、友情、忠诚、爱情、野心等各种的理由而战斗。虽然画面已显陈旧，但剧情中的感动依然未变。

FTG

NAMCO 博物馆 Vol.2

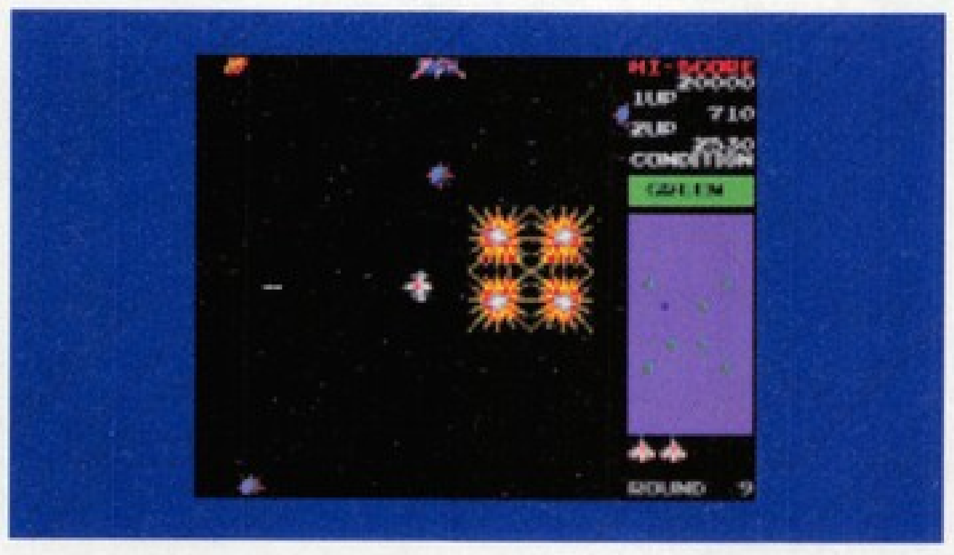
评分 85 分

游戏原名：ナムコミュージアム Vol.2

开发厂商：BANDAI-NAMCO GAMES

发售日：2006 年 2 月 23 日　零售价格：5040 日元

包含的游戏数量令人满意，模拟程度也相当高，操作较为舒适。而且对于这些游戏还可以选择“狂热”难度，使得它们更加具有挑战性。不过说实话，大部分游戏都已经在此前各种名目的“精选集”中出现过了，这次又明目张胆地推出，让人不由得叹服NAMCO玩复刻的功力。



FTG

舞-HiME 爆裂！风华学园激斗史？！

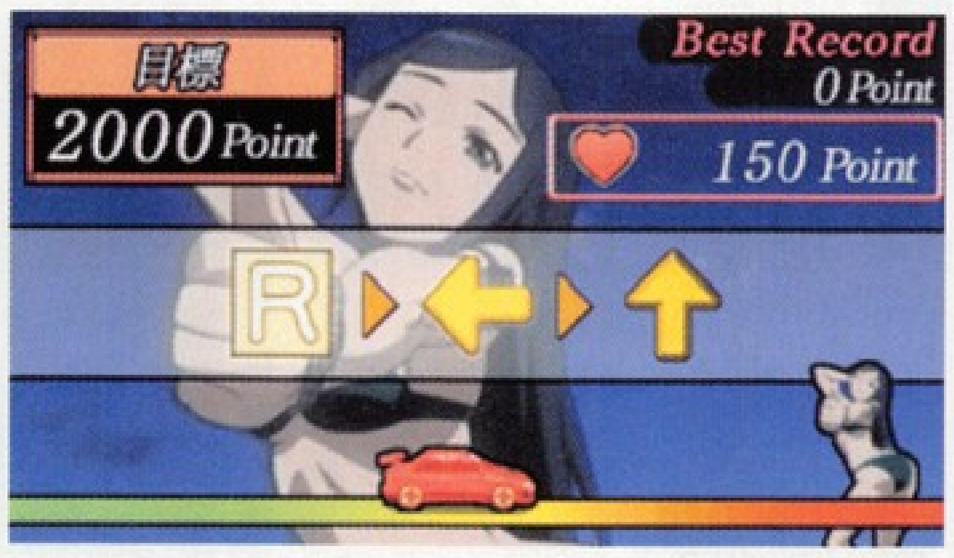
评分 90 分

游戏原名：舞-HiME 爆裂！风华学园激斗史？！

开发厂商：SUNRISE INTERACTIVE

发售日：2006 年 2 月 23 日　零售价格：6090 日元

根据当时拥有极高人气的动画《舞-HiME》改编的游戏，女孩们打斗和召唤Child的画面都极为华丽，除了打斗之外，还收录了很多有趣的小游戏。厂商在本作中只让原作动画中的一部分人物出场，有了本作的通关存档后才能在续作中收集全部的HiME并开启隐藏要素。



RPG

怪物王国・宝石召唤师

评分 95 分

游戏原名：モンスターキングダム ジュエルサモナー

开发厂商：TAITO

发售日：2006 年 2 月 23 日　零售价格：5040 日元

本作是《真女神转生》系列生父冈田耕始单飞后制作的首款游戏，这使得本作带有浓厚的真女神风格，游戏的主题依然是怪兽的捕捉、培养、融合这三步曲，老玩家应该对这种游戏方式不陌生，除了系统强大之外本作的画面也非常出众，音乐方面的制作阵容也十分豪华。

AVG

实录鬼嫁日记・忍辱负重丈夫的不讲理体验大冒险

评分 90 分

游戏原名：实录鬼嫁日记～仕打ちに耐える夫の理不尽体验アドベンチャー～

开发厂商：AQ INTERACTIVE

发售日：2006 年 2 月 23 日　零售价格：5040 日元

本作由同名另类恶搞BLOG改编而来，这部被誉为续电车男之后最当红的网络作品在日本拥有超一流的人气，其电视版也已经正式播出，本作总共有66话剧情，诸如柏青嫂等等MINI 游戏也十分的丰富有趣，玩家可以把自己的日记上传到网络上和大家分享，传达快乐的体验。

PUZ

Frantix 闪光解谜大冒险

评分 80 分

游戏原名：フランティックス きらきら谜解き大冒险

开发厂商：UBI SOFT

发售日：2006 年 2 月 23 日　零售价格：5040 日元

小游戏合集性质的作品，游戏中有一条串联各游戏的主线，就是要在每个关卡中收集散落各处的宝石，这样才能前往下一个关卡，解开机关陷阱的过程通过玩小游戏来实现。本作关卡丰富，共有150个以上，其中不乏大家非常熟悉的推箱子等游戏，令人很容易陶醉其中。

SLG

模型铁路模拟 京成・都营浅草・京急线

评分 85 分

游戏原名：Mobile Train Simulator 京成・都营浅草・京急线

开发厂商：音乐馆

发售日：2006 年 2 月 23 日　零售价格：5040 日元

《Mobile》系列的第二弹，模拟轨道交通工具运行的游戏一向都有固定的玩家群，本次的作品中又推出了三条新的线路，新线路是在同一张地图上显示的，不过区分起来非常方便，一目了然。由于本作搭载了新的机能，所以体验开电车的游戏乐趣相信也比前作要更上一层楼。

SLG

光速蒙面侠21 Portable Edition

评分 65 分

游戏原名：アイシールド 21 ポータブルエディション

开发厂商：KONAMI

发售日：2006 年 3 月 2 日　零售价格：4980 日元

根据集英社当前人气较高的橄榄球漫画改编。3 月 2 日当天发售了GBA、NDS、PSP 三个版本。PSP 版也是一款战略体育游戏，还有着养成要素。游戏中再现了各人物的特点，比赛中加入了不少富有魄力的静态CG。游戏中的训练也是通过小游戏来进行的。

RPG

北欧战神传·蕾娜斯

评分 100分

游戏原名：ヴァルキリープロファイル－レナス－

开发厂商：SQUARE · ENIX

发售日：2006年3月2日　零售价格：5040日元

本作由超经典的PS版本移植而来，除了完整的收录旧版全部内容之外，PSP版本还把一些经典的场面制成视觉效果极强的CG，这是本作的最大亮点，在剧情方面也有所追加，相信玩过PSP版本之后玩家会对女神世界更为了解，本作无论如何都是必玩的。

SLG

达比赛马 2006

评分 90分

游戏原名：ダービータイム2006

开发厂商：SCE

发售日：2006年3月2日　零售价格：5040日元

这是达比赛马系列在PSP上的第二作，和前作相比更新到了2006年的各项赛马数据，在赛马场方面追加了著名的香港沙田赛马场，本作的一大亮点是修正了前作通信对战时无法实现比赛的弊端，使得本作可玩性大增，这也是当今育成类游戏的命门，赛马迷们，向最强达比称号努力吧。

ACT

Pursuit Force 大追迹

评分 80分

游戏原名：PURSUIT FORCE～大追迹～

开发厂商：SPIKE

发售日：2006年3月2日　零售价格：5040日元

游戏的主角是一名警察，以和当地邪恶势力进行斗争为游戏的目的。在游戏中，主角可以随着剧情和完成任务的评价一步一步的升级，同时还有各种评价奖励。本作借助PSP的优秀机能表现出了游戏中的火暴场面和气氛，喜欢这种风格的玩家不妨尝试一下。

RPG

刃舞者·千年的约束

评分 95分

游戏原名：ブレイドダンサー～千年の约束～

开发厂商：SCE

发售日：2006年3月2日　零售价格：5040日元

虽然是一款新贵游戏，但本作确拥有成为大作的一切要素，卡通渲染风格的唯美动画，专业级音乐小组主创并由人气女歌手演唱的主题曲，派头十足，战斗系统方面最大亮点是敌我双方共有必杀气槽，如何掌握时机获得优势是获胜的关键，这使得游戏的战略性大增。

ACT

新洛克人

评分 90分

游戏原名：ロックマンロックマン

开发厂商：CAPCOM

发售日：2006年3月2日　零售价格：5040日元

本作是以1987年FC洛克人一代目为蓝本制作的，首先在画面方面自然是全新打造的，Q版形象的主人公十分可爱，另外还有全新的敌方角色登场，向来以难度著称的洛克人这次有三种难度供选择，也算是体贴玩家了，全新要素方面则有关卡编辑模式和百关挑战模式。

PUZ

I.Q.狂热者

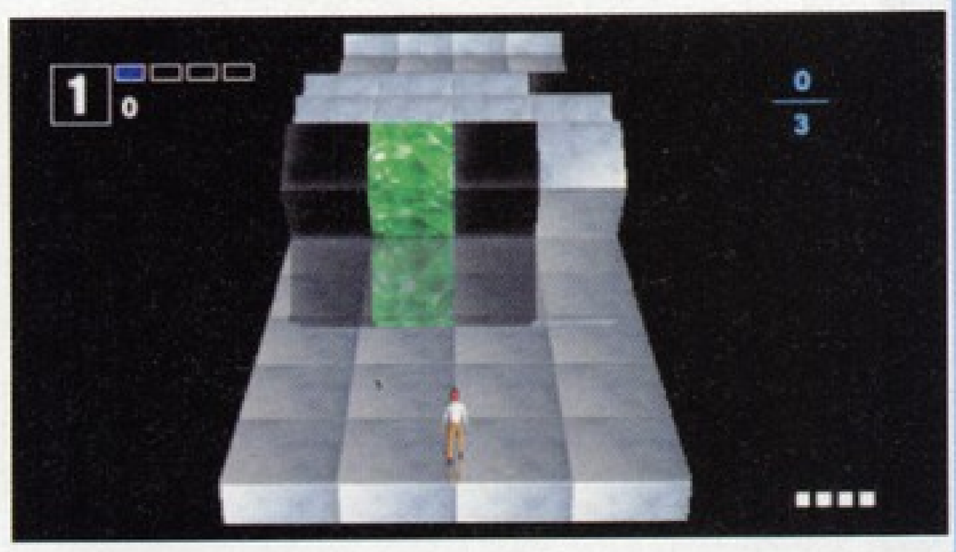
评分 70分

游戏原名：アイキューマニア

开发厂商：SCE

发售日：2006年3月9日　零售价格：3990日元

这是一个锻炼脑力的游戏。玩家要面对一步一步向前滚动的方块，找到合适的方法打消掉它们，从而逃生。利用连锁有效的消除方块不是一件简单的事情。此外，游戏中给喜欢挑战的玩家准备了众多关卡，还支持联机对战。这种创意的游戏近年来可算非常流行。



PUZ

XI竞技场

评分 70分

游戏原名：XI コロシアム

开发厂商：SCE

发售日：2006年3月9日　零售价格：3990日元

和IQ狂热者一起发售的另一款益智游戏，玩家在这个游戏中控制一些小恶魔，要消掉场地中的骰子。而小恶魔们还会随积分的累计来成长。游戏中支持多人联机对战，这就要熟练掌握连锁了，不然是不能给你的对手制造险情的。虽然规则简单，对战却很深奥，这是这类游戏的共性。

SLG

樱花大战 1&2

评分 95分

游戏原名：サクラ大战 1&2

开发厂商：SEGA

发售日：2006年3月9日　零售价格：5040日元

虽然只是一款普通的移植合集游戏，但本作的意义对于樱大战迷甚至是世嘉土星迷来说都是非常重大的，十年前的经典之作即便是现在也丝毫没有过时的感觉，不得不赞叹世嘉的超高制作水准，利用PSP的强大机能，本作在动画和音乐方面都远超原作，老玩家们一定要收藏。

AVG

心跳回忆 Forever With You

评分 70分

游戏原名：ときめきメモリアル ~ forever with you ~

开发厂商：KONAMI

发售日：2006年3月9日　零售价格：3990日元

毫无疑问本作是一款纯怀旧游戏，厂商在最流行的次时代掌机上为玩家重现了12年前的超经典恋爱神作，着实令老玩家感动，不过可惜的是这次的移植除了大背景底图之外几乎没有任何的新意，完完全全的忠于原作，为此厂商的诚意受到了一定的质疑，这也是本作低分的主要原因。

ACT

炸弹人 爆风战队 BOMBER-MEN

评分 80分

游戏原名：ボンバーマン 爆风战队ボンバーメ~ン

开发厂商：SCE

发售日：2006年3月9日　零售价格：3990日元

实在是不敢想象，《炸弹人》变成了这种风格，还给与了一个特摄片风格的标题。游戏中的场景进行了3D化，玩法方面没有什么改变，除了故事模式之外，游戏就以对战为主了。虽然风格变了，不过作为PSP上的“炸弹人”题材作品，本作还是有一定独到之处的。

RAC

WRC Portable

评分 80分

游戏原名：WRC ポータブル

开发厂商：SPIKE

发售日：2006年3月9日　零售价格：5040日元

在PS2上受好评的赛车游戏《世界拉力锦标赛》现在登陆到了PSP这个掌机平台上。这一作是为PSP的机能而设计的。在画面方面可以算PSP上水准比较高的了。此外，考虑到PSP是用UMD作为媒体，在游戏中也减少了读盘的次数，有兴趣的玩家可以试试。

PUZ

终极泡泡龙・口袋版

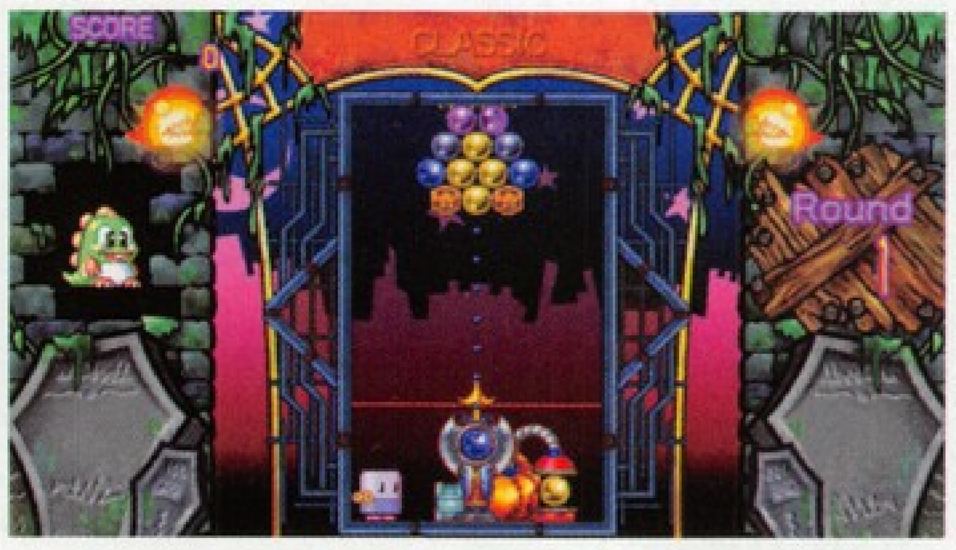
评分 85分

游戏原名：ウルトラパズルボブル ポケット

开发厂商：TAITO

发售日：2006年3月23日　零售价格：5040日元

无处不在的泡泡龙自然是不可能错失登陆PSP的机会，本作虽然看似和传统的系列作品没有太大区别，但其特点就是规则简单操作简单容易上手，非常适合小孩子和女性玩家的胃口，而这次PSP版本光对战模式就多达8种，各种类型的模式加起来有16种之多，是一款休闲的佳作。



AVG

商业体验系列・创业之道

评分 80分

游戏原名：ビズ体验シリーズ 起业道

开发厂商：KOKUYO

发售日：2006年3月9日　零售价格：5040日元

也许我们没有机会经商，但我们不是没有机会体验经商。本作就是一款商业体验AVG游戏，为了方便没接触过经营的玩家，游戏中给出了不少经营方面的用语解释，很体贴的设定。游戏为玩家虚拟了很多挫折，这也是商战体验不可或缺的部分。战胜挫折，为了第一企业而努力吧。

PUZ

旅　鼠

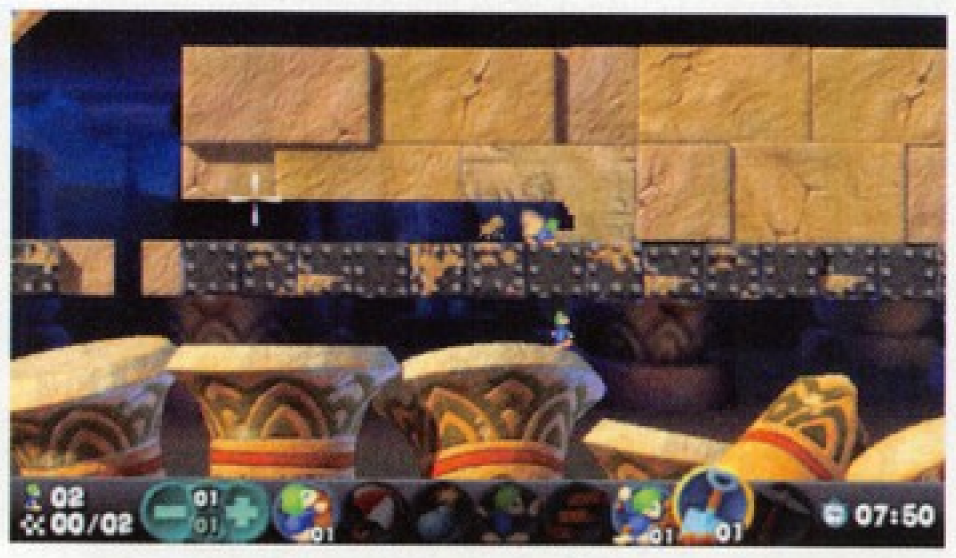
评分 80分

游戏原名：レミングス

开发厂商：SCE

发售日：2006年3月9日　零售价格：3990日元

老牌的益智解谜游戏，这个系列曾先后登陆各个平台，PSP就是其中之一。游戏保持了原有的风格和游戏方式，没有太多新的改进，而出在PSP上实际上是体现了便携的作用。游戏中的关卡设计和解决方式都设计得非常巧妙，很有挑战性。富于个性的关卡设计也很精彩。



ARPG

Untold Legends 幻之勇剑

评分 90分

游戏原名：UNTOLD LEGENDS ~ ウタカタの勇剑 ~

开发厂商：SCE

发售日：2006年1月26日　零售价格：5229日元

这款纯美式风格的ARPG游戏早在2005年3月24日就曾经发售过美版，算是PSP早期非常经典的大作之一，可玩度非常之高，一时间成为热门话题，时隔一年发售日版，除了语言方面由英文改成了日文之外并没有明显的变化，日语达人们可以一试，其它意义全无。

TAB

上　海

评分 90分

游戏原名：上海

开发厂商：SUCCESS

发售日：2006年3月23日　零售价格：3990日元

《上海》是一个很大众的益智游戏系列，虽然用到麻将牌，却不是麻将游戏。游戏的玩法简单，很受大家喜爱。不过，这个游戏很费脑子，更考察你的眼力，后面比较难的关就要看你的经验了。游戏中准备了众多模式，方便玩家进行各种各样的挑战。在休闲之余玩一下是很不错的。

ACT 真·三国无双 2nd Evolution

评分 85 分

游戏原名：真·三国无双 2nd Evolution

开发厂商：KOEI

发售日：2006 年 3 月 23 日　零售价格：5544 日元

相比PSP的前作，本作在耐玩性上有了大幅度提高，300名副将以及高性能武器的收集都令游戏的过程不再枯燥。特别是副将中加入了中国各时代的名人和日本战国的人物，也为本作增添了不少趣味。其余像画面、音乐之类，与前作差距不大，敌兵"消失"依然严重。

SLG 信长的野望·烈风传 With Power Up Kit

评分 90 分

游戏原名：信长の野望 烈风传 with パワーアップキット

开发厂商：KOEI

发售日：2006 年 3 月 23 日　零售价格：5040 日元

《烈风传》曾经是《信长》系列中口碑最棒的一作，现在仍然有很多追随者。本作重视原作的战略感觉，在内政方面略微简化，战斗方面加强。野战和攻城战区分得很细。历史人物能力进一步细化，除了历来的数字属性以外还加入了兵科，这也是一直沿用到以后的设定。

ETC 电车 GO！大阪环状线篇

评分 90 分

游戏原名：电车で GO!ポケット 大阪环状线编

开发厂商：TAITO

发售日：2006 年 3 月 30 日　零售价格：5040 日元

作为超真实模拟游戏的典范，电车GO系列一直以来都深受玩家的喜爱，本作是该系列在 PSP 上的第三作，也可以说是集大成的一作，几乎每个方面都比前两作要优秀许多，最大的特色就是真实模拟再现了日本大阪环行线，车辆和装饰方面也很丰富，整个游戏具有极强的带入感。

AVG 女神的笑壶

评分 55 分

游戏原名：メガミの笑壶

开发厂商：ERTAIN

发售日：2006 年 3 月 30 日　零售价格：3990 日元

以日本相声"漫才"为题材的AVG。两个想当漫才演员却没有搞笑才能的年轻人遇到了不可思议的事件，为了解决事件，两个人必须磨练自己的才艺，创造出卓越的漫才演技。游戏是 AVG 和文字游戏的组合，日本民族色彩强烈，恐怕只有对日本文化感兴趣的玩家才能玩起来。

SLG 大航海时代Ⅳ Rota Nova

评分 95 分

游戏原名：大航海时代 IV ROTA NOVA

开发厂商：KOEI

发售日：2006 年 3 月 23 日　零售价格：4800 日元

虽然不是一款全新游戏，但本作的移植度非常之高，PSP 的超高画质丝毫不亚于 PC 版本的表现力，画面非常的细腻柔和，而在游戏内容方面也追加不少全新的要素，黄金航路的开拓和秘宝探索的发掘以及与好友的海洋对战都是 PSP 版本独有的。

FTG 幻侠乔伊·热斗嘉年华

评分 95 分

游戏原名：ビューティフルジョー バトルカーニバル

开发厂商：CAPCOM

发售日：2006 年 3 月 23 日　零售价格：5040 日元

大人气卡通渲染动作游戏终于登陆PSP了，不过和正作相比这次PSP版本则是以大乱斗的游戏方式出现，汇集了系列作品中众多知名角色，包括隐藏角色在内本作的阵容可谓是空前豪华，除了热闹非凡的战斗之外本作的 MINI 游戏也非常的有趣，支持单碟同乐的联机模式也很讨好。

FTG 火影忍者NARUTO终极便携 无幻城之卷

评分 95 分

游戏原名：NARUTO-ナルト-ナルティメットポータブル 无幻城の巻

开发厂商：BANDAI-NAMCO GAMES

发售日：2006 年 3 月 30 日　零售价格：5040 日元

本作最吸引人的地方就是自由编队模式了，随着游戏的进程各大隐藏角色的陆续登场，梦幻队伍的豪华阵容让人大兴奋，小游戏方面继承了系列一贯的风格，扎克拉爬树、知识问答、火影老虎机等等丰富有趣的 MINI 游戏为本作增色不少，火影迷无论如何都不能错过哦。

SPG 实况职业棒球 Portable

评分 75 分

游戏原名：实况パワフルプロ野球 ポータブル

开发厂商：KONAMI

发售日：2006 年 4 月 1 日　零售价格：5229 日元

实况棒球在PSP上的第一部作品，本作在画面方面可以说是达到了家用机版的水平。除了便携的特性外，本作最大的特点就是对战十分方便，支持无线联机，并且可以和其他玩家交换互相的资料等。这些体贴而人性化的设计为《实况棒球》的爱好者提供了不少方便。

ACT

交响诗篇 Eureka Seven

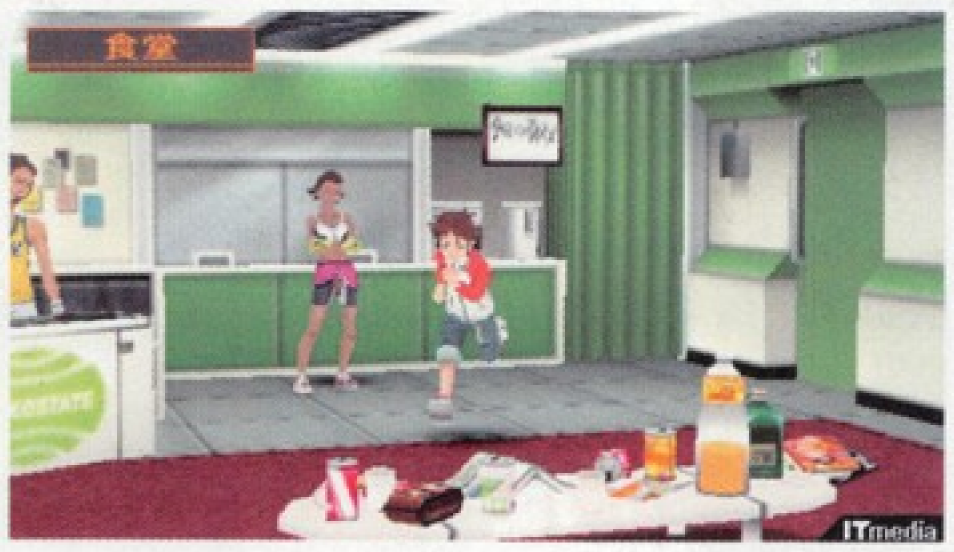
评分 85分

游戏原名：交响诗篇 エウレカセブン

开发厂商：BANDAI-NAMCO GAMES

发售日：2006年4月6日　零售价格：2480日元

本作由同名动画改编而来，忠实的再现了原作1-26话的经典剧情，玩家将有机会随主人公一起体验在月光号上的与朋友或敌人之间的故事和战斗，全3D的场景和人物建模素质都很高，画面充分发挥了PSP的强大机能，战斗部分的操作十分的简单，平时的迷你游戏也很有趣。



FPS

星球大战·前线Ⅱ

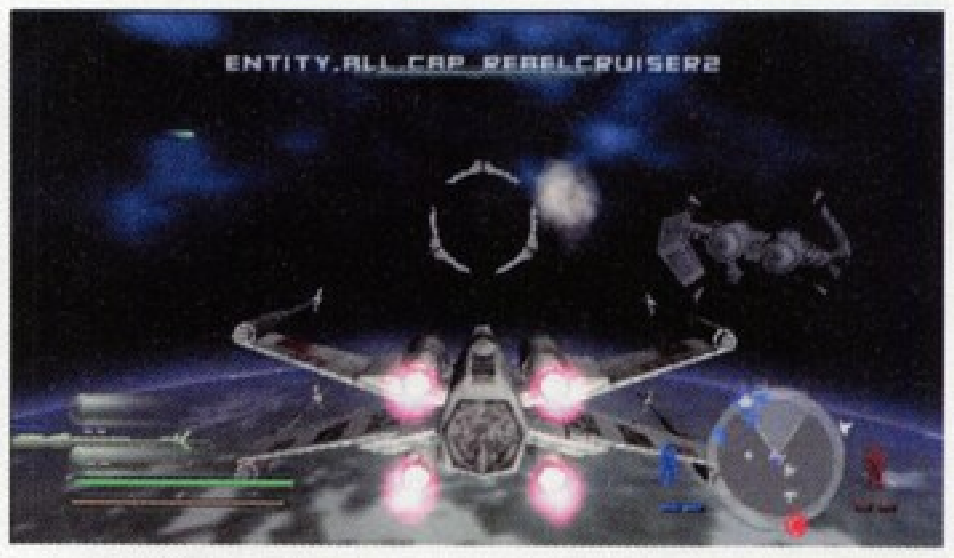
评分 90分

游戏原名：スター・ウォーズ バトルフロントⅡ

开发厂商：E·A

发售日：2006年4月6日　零售价格：7140日元

凭借电影三部曲的余威，星战改编游戏近年来在各大机种遍地开花，这款前线Ⅱ其实早在2005年11月1日就率先发售过美版，这一次日版除了语言之外并没有做出其他的调整，战斗方面除了传统的人物FPS射击以外，还有大魄力场景的宇宙空间飞行战，星战迷们不要错过了。



TAB

本格四人职业麻将 麻将王Portable

评分 70分

游戏原名：本格四人打ちプロ麻雀 麻雀王 Portable

开发厂商：TAITO

发售日：2006年4月13日　零售价格：5040日元

PSP上的正统派麻将游戏，对手都是日本有名的专业赛手。游戏特地针对每一位赛手的牌风进行了AI设计，突出了对局中的特色感。作品中的模式很多，有立刻开始游戏的“迅速对局”，可以慢慢玩的“自由对局”，实现通信联机的“联机对局”，以及进行牌局解析的“竞技对局”等。

FTG

龙珠Z·真武道会

评分 95分

游戏原名：ドラゴンボールZ 真武道会

开发厂商：BANDAI-NAMCO GAMES

发售日：2006年4月20日　零售价格：5040日元

龙珠主题格斗游戏每一作都会吸引无数玩家的眼球，这一次的PSP版本整体素质非常之高，本作收录了原作中18位大人气角色，画面的卡通渲染效果比较PS2也不会逊色多少，高速激烈劲暴的战斗是本作的最大卖点，所有的关卡都忠实再现了漫画原作中的经典场景。

ETC

大家的地图

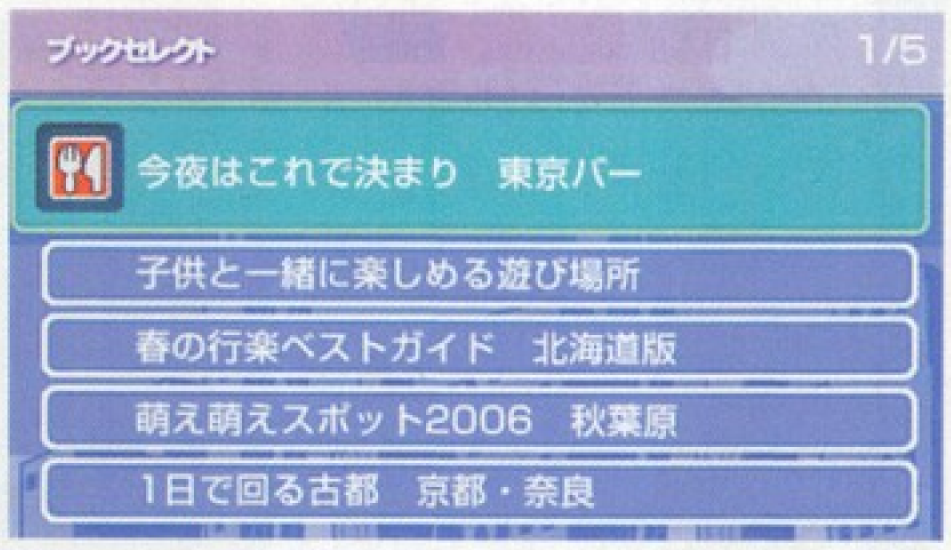
评分 55分

游戏原名：みんなの地图

开发厂商：ZENRIN

发售日：2006年4月20日　零售价格：3990日元

供游客使用的地图工具软件，收录了日本各地的详细地图，标注了各个地区的街道和车站名称，也包括著名建筑与观光地。玩家可以用五颜六色的图标在地图上对自己注意的地方进行标记，还可以通过网络下载最新的观光旅游地图情报。地图可以自由旋转，并配有8段缩放机能。



SLG

新牧场物语·无垢的生命

评分 90分

游戏原名：イノセントライフ 新牧场物语

开发厂商：MMV

发售日：2006年4月27日　零售价格：5040日元

这是牧场物语系列在PSP上的原创第二作，由于主人公是一个某博士创造出来的少年，所以游戏当中除了系列传统的田园自然风光之外，还会追加一些科幻要素，比如大型机械机车等交通工具，总的来说在游戏中玩家既能体验到田园生活又能体会到全新的感觉。

PUZ

KAZUO

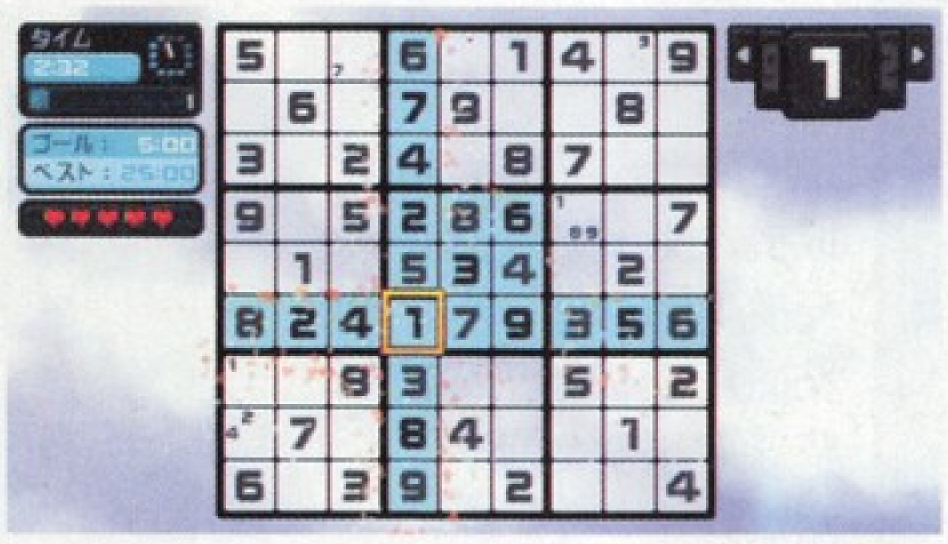
评分 80分

游戏原名：カズオ

开发厂商：SCE

发售日：2006年4月27日　零售价格：2800日元

在方阵的每一格中填入数字，使任何一行、任何一列及任意一个3×3小方阵中都不存在重复的数字，这就是传统数字游戏“数独”的规则，也是这款解谜游戏的游戏目的。游戏共分为“易”“普通”“难”“极”四种难度。简单的结构和体贴的界面使本作成了一款优秀的休闲游戏。



SLG

The Dog Happy Life 小狗的幸福生活 第一代

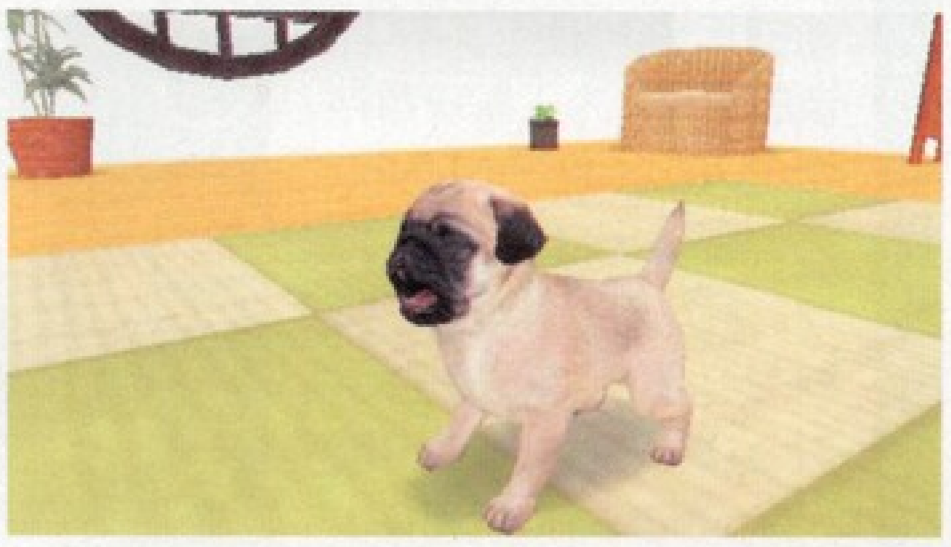
评分 80分

游戏原名：THE DOG HAPPY LIFE ~幸せワンコ生活第1弹~

开发厂商：YUKES

发售日：2006年4月27日　零售价格：2940日元

本作的性质与风格很容易让人联想到NDS上的《任天狗》。本作的游戏题材同样是爱犬类，不过PSP缺乏NDS的触摸互动方式，只有在其它方面做文章了，除了在画面和狗种方面进行了强化，本作还搭载了能够突出PSP画面优势的拍照功能，喜欢小狗的PSP玩家可以试一下。



SLG

新世纪福音战士2 被制造的世界 Another Cases

评分 85分

游戏原名：新世纪エヴァンゲリオン2 造られしセカイ -another cases-

开发厂商：BANDAI-NAMCO GAMES

发售日：2006年4月27日　零售价格：5040日元

新世纪福音战士10周年庆典的应景游戏，本作由PS2版本移植而来，不过PSP版本额外追加了独有的新剧情，而且在PS2版本中无法使用的赤木律子、冬月幸增、青叶茂也终于得以启动，即便是老玩家也会有全新的感觉，如果当年是EVA迷，这肯定是一款应当尝试的游戏。

FTG

舞-HiME 鲜烈！真 风华学园激斗史！！

评分 70分

游戏原名：舞-HiME 鲜烈！真 风华学园激斗史！！

开发厂商：SUNRISE INTERACTIVE

发售日：2006年4月27日　零售价格：6090日元

格斗加休闲的游戏续作，除追加了新的使用角色之外，还搭载了打倒对手之后可以获得对手子兽力量的“大斗技场”模式。此外，换装、3D造型阅览、名言集等附加要素也非常充实。整体来讲，本作作为格斗游戏的素质并不理想，但作为一款动画资料集来看则显得很有诚意。

AVG

街－命运的交叉点 特别篇

评分 90分

游戏原名：街～运命の交叉点～ 特别篇

开发厂商：SEGA

发售日：2006年4月27日　零售价格：5040日元

小说类游戏的始祖级作品“街”曾经在8年前的世嘉土星上大获好评，这一次PSP版本的发售令人感动，游戏中八位主人公的命运之迷等待着玩家去一一揭开，此外还有两部隐藏剧情，进一步扩充了原作的情节。本作的难度也非常令人期待，喜欢街或者悬疑小说的玩家必玩。

ACT

炼狱2 The Stairway to H.E.A.V.E.N

评分 80分

游戏原名：炼狱贰 The Stairway to H.E.A.V.E.N

开发厂商：HUDSON

发售日：2006年4月27日　零售价格：5040日元

以但丁的《神曲》为题材，起用著名原画家末弥纯作为角色设定的异色动作游戏的续作。“从敌人手中夺取武装，一路进发到塔顶”的基本流程依然没有改变，追加了很多新的武装和动作。同时，游戏在战略性上进行了有意识的改造，塔内的地形结构变得更加讲究。

ACT

007 俄罗斯之爱

评分 90分

游戏原名：(007 ロシアより爱をこめて

开发厂商：E·A

发售日：2006年5月11日　零售价格：7140日元

EA的007系列最新作，曾经先后发售过三大家用机版本，这一次的移植可以说是对PSP机能的考验，可喜的是画面除了不可避免的有一点损失之外，整体效果还是可以接受的，新要素方面PSP版本的关卡追加到32关，游戏模式也大为丰富，完全有必要再体验一把。

SRPG

伊迪斯的记忆 新天魔界 GOC Ⅴ

评分 90分

游戏原名：イーディスメモリーズ～新天魔界GOCV～

开发厂商：IDEA FACTORY

发售日：2006年5月25日　零售价格：5040日元

本作由PS2版同名作移植而来，除了完整的收录原版之外，在画面方面针对PSP作出了相应调整，并且追加了多名人物，其中包括前作中的三人和主人公的双亲，游戏的开端PSP版本对玩家开放了起始点选择权，在原作中一开始是强制在地下世界开始游戏的。

AVG

恐怖惊魂夜2 监狱岛的童谣

评分 90分

游戏原名：かまいたちの夜2～监狱岛のわらべうた

开发厂商：SEGA

发售日：2006年5月25日　零售价格：5040日元

恐怖惊魂夜系列以恐怖电子小说的独特游戏方式风靡一时，这次的PSP版本虽然不是全新的作品，但是凭借额外追加的剧情和全新影像资料，三日月岛的恐怖之旅依然是未知的，喜欢文字游戏的老玩家，一定要在本作中再次体验一遍那种令人头皮发麻的气氛。

ETC

TALKMAN 欧洲语言版

评分 85分

游戏原名：TALKMAN ヨーロッパ言语版

开发厂商：SCE

发售日：2006年5月25日　零售价格：6090日元

著名翻译软件《TALKMAN》的欧洲语言版本，除了系列中一直搭载的英语、日语之外，还收录了法语、德语、意大利语和西班牙语这4种语言。利用这款软件，玩家可以实现英语、日语和欧洲语种之间的互译。软件中附带了麦克风，玩家不需要为了使用这款软件而单独购买。

ECT

脑力训练 Portable2

评分 90 分

游戏原名：东北大学未来科学技术共同研究センター 川岛隆太教授监修脑力トレーナーポータブル2

开发厂商：SEGA

发售日：2006 年 5 月 25 日　零售价格：2940 日元

作为益智类游戏的佼佼者，这已经是脑力训练系列在PSP上的第二部作品了，在继承了前作的基础之上这一次全新的“脑年龄鉴定”模式非常有新意，教师也从前作的一名增加到两名，游戏的种类也大幅提升，并且延续了简单又有趣的传统玩法，成为 PSP 脑锻炼游戏的经典延续。

TAB

DQ&FF in 富有街 Portable

评分 85 分

游戏原名：ドラゴンクエスト＆ファイナルファンタジーinいただきストリート ポータブル

开发厂商：SQUARE・ENIX

发售日：2006 年 5 月 25 日　零售价格：5040 日元

SE社拥有了令人羡慕的资源，这款普通的大富翁类游戏最大的卖点就是来自最终幻想和勇者斗恶龙里的明星角色，本作拥有包括最终幻想 12 以及勇者斗恶龙四和五代的众多人物在内的超豪华阵容，系统方面“景品交换所”是一大亮点，新地图和新角色都必须从这里换取。

RPG

真名法典 Portable

评分 85 分

游戏原名：マグナカルタ ポータブル

开发厂商：BANPRESTO

发售日：2006 年 5 月 25 日　零售价格：5040 日元

本作是PS2上的新贵RPG移植作，原作最大的特色是韩国画师金亨泰的超唯美人设，PSP 携带版除了收录原版全部的内容之外，在画面等方面都作出了相应的调整，新要素则是追加全新的人物服装还有可以随意欣赏精美插画的画廊模式，附加信息非常充实。

SPG

2006 FIFA世界杯德国大会

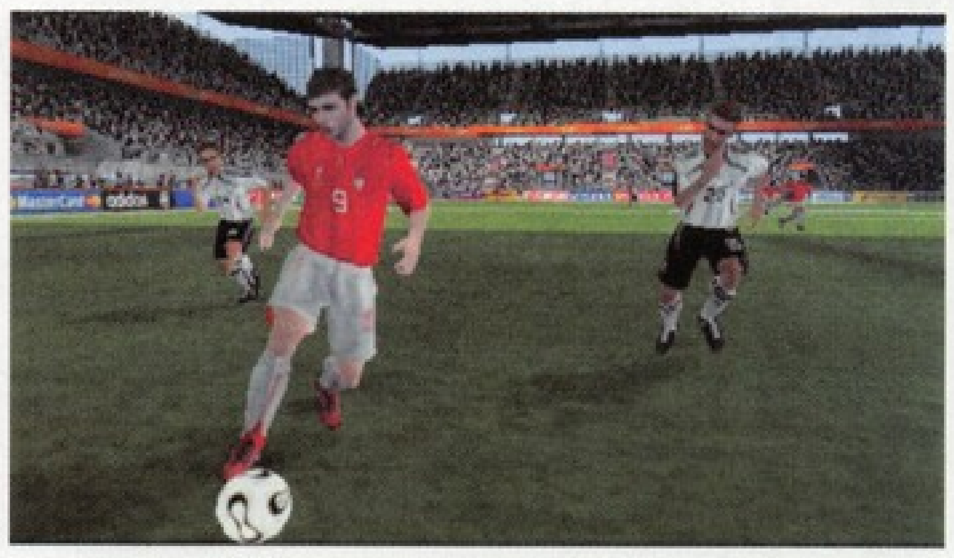
评分 90 分

游戏原名：2006 FIFA ワールドカップ ドイツ大会

开发厂商：E・A

发售日：2006 年 6 月 1 日　零售价格：5040 日元

FIFA作为当今两大足球游戏品牌之一，和胜利十一人相比向来都是以完整的真实数据著称，此次收纳来多达 127 只国家队，增加了全新的“全球挑战”模式，不过在其它方面则没有太大的突破，整体水平进步不大。本作在德国世界杯期间推出大发其财，应景的意图比较明显。



RAG

吉他少年 Live!

评分 85 分

游戏原名：ギタルマンライブ！

开发厂商：KOEI

发售日：2006 年 6 月 8 日　零售价格：5040 日元

作为PSP上为数不多的音乐游戏之一，吉他少年的风格可谓十分的独特，游戏侧重点是在对战方面，无论是和 CPU 的游戏还是与好友的对决都很有玩头。另外，本作在玩法方面颇具真实模拟的味道，现实中的吉他爱好者玩这款游戏时，肯定会产生真实弹奏的感觉。

SLG

随身玩伴 Let's 学校

评分 85 分

游戏原名：－どこでもいっしょ－レッツ学校

开发厂商：SCE

发售日：2006 年 6 月 15 日　零售价格：5040 日元

著名交流游戏《随身玩伴》的PSP版。在游戏中玩家扮演教师一职，学生是以多罗为首的五位随身玩伴，给玩家带来丰富多彩的学校生活，但要教好他们玩家自身的日语水平也不能低哦，除了平时的教学之外课余活动也是很丰富的，同学们的心情可是左右游戏进程的关键环节。

SLG

我是航空管制官 机场英雄 成田

评分 85 分

游戏原名：ぼくは航空管制官 エアポートヒーロー 成田

开发厂商：EA

发售日：2006 年 6 月 15 日　零售价格：6090 日元

《我是航空管制官》是被称为“可以圆飞机爱好者们的梦”的机场管理模拟名作系列。本作实现了在PSP上模拟规模日本首屈一指的成田机场的机场管制，玩家作为航空管制官，需要利用两条长度不同的跑道来合理管理飞机的起降，但临场感完全可以令玩家满意。

ETC

我的暑假

评分 80 分

游戏原名：ぼくのなつやすみポータブル ムシムシ博士とてっぺん山の秘密!!

开发厂商：SCE

发售日：2006 年 6 月 29 日　零售价格：5040 日元

我的暑假是SCE旗下为数不多的几个纯休闲大作，由于人物是木偶风格所以并不需要太强的多边形，PSP 的机能非常完美的表现出了应有的素质，画面非常亮丽干净，除了系列传统的捕捉昆虫和斗虫比赛之外，本作的放风筝小游戏非常有玩头，堪称整部作品中的亮点。

FTG

铁拳 黑暗复苏

评分 95 分

游戏原名：铁拳 DARK RESURRECTION

开发厂商：BANDAINAMCO

发售日：2006 年 7 月 6 日　零售价格：5040 日元

铁拳是PSP上唯一真正意义上的3D格斗大作，开场动画在街机版的基础上追加了全新的镜头，CG素质与原版本相比也丝毫不逊色，除了有MINI游戏之外模式很丰富，道具方面也有追加，虽然游戏画面不能和街机版相提并论，但也相当惊人。分享对战的设计也非常体贴。

RPG

天外魔境 第四默示录

评分 75 分

游戏原名：天外魔境 第四の默示录

开发厂商：HUDSON

发售日：2006 年 7 月 13 日　零售价格：5040 日元

SS著名RPG大作的移植游戏。当年由广井王子主持开发的这款“正统派”作品凭借富有个性的角色和情节获得了很多玩家的青睐，虽然现在看来剧情套路和系统略显陈旧，但作为怀旧游戏来玩依然十分优秀。本作的读盘速度比SS版有了很大提高，令老玩家感到十分欣慰。

ACT

极魔界村

评分 95 分

游戏原名：极魔界村

开发厂商：CAPCOM

发售日：2006 年 8 月 3 日　零售价格：5229 日元

距离魔界村诞生 21 年的2006年，系列最新作终于在PSP上发售了，究极进化是本作的目标，画面自然是系列最强，魔法效果非常的炫目，游戏的整体风格延续了魔界村固有的风格，给人感觉很亲切，不过难度方面依然是不低，这样的硬派动作游戏在近年来算是非常罕见的。

RPG

圣堂骑士

评分 80 分

游戏原名：VALHALLA KNIGHTS–ヴァルハラナイツ–

开发厂商：MMV

发售日：2006 年 8 月 10 日　零售价格：5040 日元

幻想风格的迷宫探索型RPG。战斗采取6人制，玩家操纵其中的一人，其余5人通过AI展开行动。很多武器是自动生成的，总数达到4万种以上。游戏的读盘时间非常短也是一个亮点。不过，本作在携带道具数量、经验值获取和存档方式等方面存在欠缺，算是一款试验性的作品。

RPG

勇气故事 新的旅者

评分 95 分

游戏原名：ブレイブ ストーリー新たなる旅人

开发厂商：SCE

发售日：2006 年 7 月 6 日　零售价格：5040 日元

本作改编自日本同名人气小说，前作曾经在PS2上发售，这一次的续作则在PSP上制作，和前作相比并非完全采用原著中的剧本，而是以原著为蓝本重新加工而成的全新剧本，画面素质非常之高。作为PSP上无论如何都要玩的原创RPG大作，本作是一款值得推荐的作品。

FIG

死神BLEACH 魂之热斗3

评分 85 分

游戏原名：BLEACH～ヒート・ザ・ソウル3～

开发厂商：SCE

发售日：2006 年 7 月 20 日　零售价格：5040 日元

续2005年上下半年各推出一款死神改编作之后，2006年终于发售了系列三代目，本作追加了全新的角色，系统方面也有一定程度的更新，最大的亮点就是原作中“灵压”概念的引入，团体模式也是一大看点。不过整体来讲，本系列这种“陆续完成”的制作方式并不值得赞扬。

SLG

SD高达G世纪P

评分 95 分

游戏原名：SDガンダム Gジェネレーション ポータブル

开发厂商：BANDAINAMCO

发售日：2006 年 8 月 3 日　零售价格：5040 日元

令人眼花缭乱的角色是系列特色，本作收录了正统动画才有登场的热门角色，另外还有游戏原创的全新人物，总数达到787人之多，系统方面追加了7台机体为单位的小队行动，队员间的支援攻击发动变得更为便利。喜欢《SEED》的PSP玩家不妨尝试一下这款游戏。

RAC

摩托GP

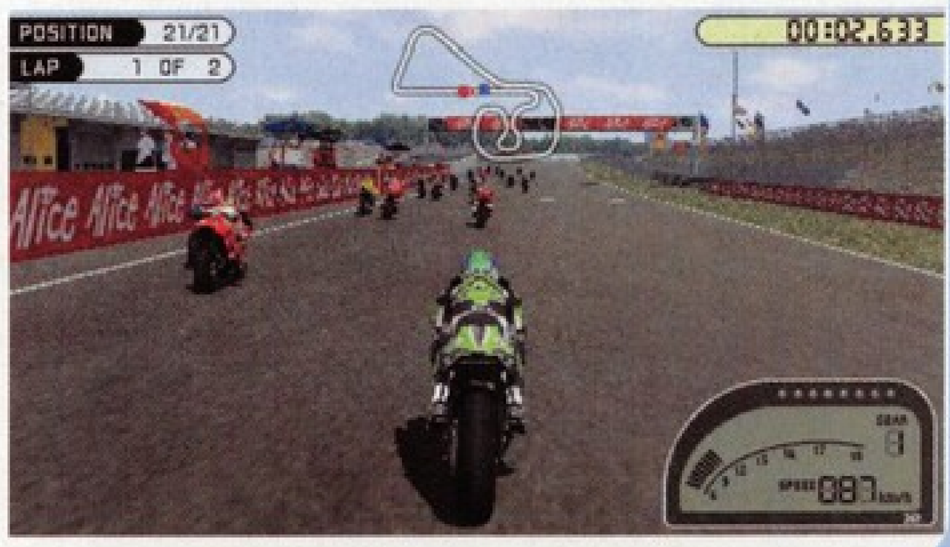
评分 95 分

游戏原名：MotoGP

开发厂商：BANDAINAMCO

发售日：2006 年 8 月 24 日　零售价格：475 日元

摩托GP系列向来以虚拟真实的画面著称，这次的PSP版本画面效果也是有目共睹，本作收录了2005年真实GP赛事中的选手、机车和赛道，真实投入感十足，拥有多达8种的游戏模式，隐藏要素也很丰富，对战方面支持到最多8位玩家无线联机，最大限度强化了多人模式。



英雄传说·空之轨迹 FC
详细剧情攻略

英雄伝説 VI 空の軌跡 FC ソラノキセキ

PSP	FALCOM	2006年9月28日
	RPG	1人/5040日元
英雄传说·空之轨迹FC		

在无限的时间与空间中，我与你相遇，我不知道你从何而来，也不知道你是何身份，但你眼中淡淡的忧愁，却让我的目光不知从何时起，开始贪婪地追逐你的背影……

“唉……爸爸真是太慢了……”少女独自一人呆在家中，皱起了眉头，“说什么为了研究新技术而旅行一周……”

“我回来了！”

突然传来的敲门声，让少女顿时舒展了眉头，一身战士装扮的中年男子走进屋内，“呐，这是给你带的土产。”

“啊，是钓鱼杆呢，还是棒术的道具呢？”

中年男子无奈地摇了摇头：“你呀，就不能像女孩子一样喜欢点衣服或者首饰之类的东西吗？”

“好看的衣服很容易弄脏，漂亮的首饰也会在玩耍中损坏，都是这样……！？”

少女突然注意到男人手中抱的一个物体：“啊！是个孩子！”——而且是个满身血迹的男孩。

为他清洗换衣后，男人将孩子抱到了床上。“黑色的瞳孔……黑色的头发……我还是第一次见到呢……”少女疑惑地问，“他是谁？难道是爸爸背着妈妈弄出来的私生子！”

“真受不了你这样的女儿，是一个同事拣到的，连名字也不知道呢。啊，他醒了。”

男孩睁开眼睛：“这里是……？”

“这里是我家，安心地休息吧。”

倔强的男孩好像很不愿意呆在这里似的，挣扎着想要爬起来，少女干脆直接给了他一脚：“喂！受伤的人，给我老老实实地躺着！不要大声说话！”

“你是谁？”男孩瞪着一双大眼睛。

“艾丝蒂尔，艾丝蒂尔·布莱特！”

“我的女儿。”中年男子微笑着回答。

“对了，你叫什么名字？”艾丝蒂尔问道，“刚刚我已经说了我的名字，你要是不说就太不公平了！”

少年迟疑了一下：“我叫……约修亚。”

序章·父亲的旅行

阳光明媚的上午，艾丝蒂尔打着呵欠从床上爬了起来，却发现约修亚早已经起来了，一阵悠扬的乐曲声从阳台的方向传来。

艾丝蒂尔迷糊着推开门：“你在吹什么？”

“星星所在的地方。”

艾丝蒂尔记住了这个名字，这时的她还不知道，这个曲子的旋律，她将要铭记一生。

正当两人开心地聊天时，突然传来爸爸的喊声，他们赶紧下楼吃了早饭，而艾丝蒂尔依旧念叨着要成为像爸爸一样的游击士。吃完早饭，艾丝蒂尔从爸爸那里拿到500元买杂志的钱，因为剩下的可以做小费，她高兴地拉着约修亚朝杂货铺跑去。

先来到游击士协会见过阿依娜姐姐，听说席拉扎德姐姐正在二楼，两个人又急急忙忙跑了上去，打断了正在用塔罗牌占卜的席拉，“今天是最后的研修了吧，通过了这一关，我就算是准游击士了！”

好不容易听完了席拉姐姐的一大通训话，然后熟悉了游击士手册（以后勤奋的艾丝蒂尔

都会把有用信息记录在案），随后，艾丝蒂尔按照阿依娜姐姐的指示，在留言板上找到了一条最新的实地研修的最新信息：宝物回收任务。

CHECK POINT：玩家们最好养成勤奋阅读留言板的习惯，因为许多任务是不等人的，等你溜达一圈回来时，很可能得到一个显示“过期”的结果。

为了保证任务顺利完成，两人又去工房询问了导力器的利用方法，随后，两个人来到最终研修的目的地——下水道前……在这里，从席拉姐姐的手中得到一本魔兽手册（以后各种魔兽的特性都可以记录下来啦）。闲话少说，我们的两为主角勇敢地跳下了……下水道。

刚出门就有回复点（真是的，还没开始战斗就……），轻松乐胜一群小怪物后在下水道的最深处发现了宝箱，艾丝蒂尔吵吵嚷嚷着想打开看看，幸好被约修亚及时阻止了。刚回到下水道口就见到了席拉扎德姐姐，随后按照规定交送了任务目标。

“嗯，就是这个东西……也没有被打开的痕迹。”

好危险啊！艾丝蒂尔在心里惊叫了一声。

“任务都顺利完成了，恭喜你们。”

“那个小箱子里到底是装的什么呀？”艾丝蒂尔还是放不下好奇。

“这个，要等到任务整个结束后才能让你们知道。”

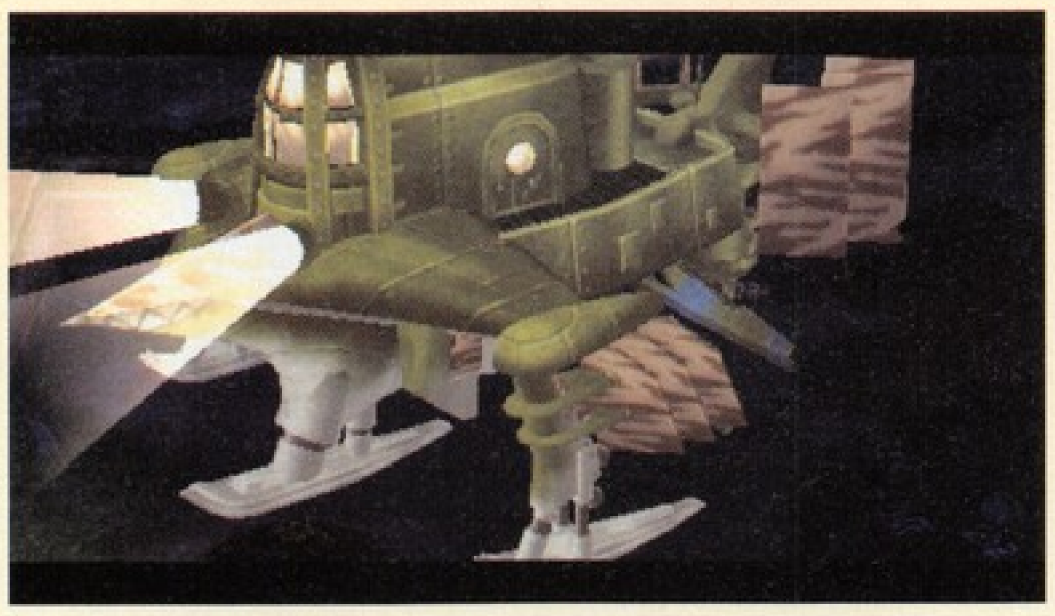
所谓最终结束就是回到游击士协会进行报告，然后取得相应的报酬。回到2楼打开小箱，原来是准游击士的徽章。

赶紧回家向爸爸报喜吧，不过还得先去一趟杂货铺帮爸爸买杂志。在路口碰到两个调皮的小孩哈多和鲁库，虽然艾丝蒂尔提醒他们玩耍时要注意附近有魔兽出没，不过两个小孩完全不当一回事，一边大声嘲笑艾丝蒂尔，一边嚷嚷着朝“秘密基地”跑去，一会儿就没了踪影……

两个人来到杂货铺，拿到最新一期的《利贝鲁通信》、魔兽手册和料理手册。现在该回家了，刚走到城后，身后突然传来阿依娜的喊声，原来是哈多和鲁库两个小家伙不见了踪影，听说是去了城北郊外的“翡翠塔”，焦急的阿依娜希望迅速找到两个孩子。准游击士的第一桩“生意”上门了。

穿过山道，两个人很快找到翡翠塔，循着孩子的喊声，艾丝蒂尔来到二层，两个小孩果然被几只魔兽逼到了墙角，轻松解决后少不了要在小孩面前卖弄一番。突然从墙角传来咆哮之声，一只硕大的怪物猛然间跳到了艾丝蒂尔和小孩的眼前，正当艾丝蒂尔头脑一片空白时，一个身影突然出现在怪物身后，一片刀光剑影后怪物瞬间被秒杀——原来是老爸闻讯及时赶到了。

初次目睹父亲身手的艾丝蒂尔大感吃惊，同时也深深感受到差距……回游击士协会报告任务后，拿到了报酬，还有一封游击士协会国外分会寄给父亲的信。



乘着夕阳赶回家，把杂志和信件交给爸爸后，艾丝蒂尔便忙着做饭去了（然后就是一阵盘子摔碎的响声……），她没有发觉读完信之后，父亲的脸上露出震惊的神色……然而，父亲不动声色地和孩子一起坐到了餐桌旁，告诉艾丝蒂尔自己明天将远行一趟。

“只是个简单的调查而已。大概1个月就能回来，所以这里的事就拜托你们了。”

父亲留下了一大堆需要完成的请托，艾丝蒂尔当然是兴高采烈的应承下来。真想让女儿在天国的母亲看到……我为她培养了多好的孩子啊……父亲的心里默默地想着。

早上10点，艾丝蒂尔和约修亚送父亲登上了前往王都的飞空艇，随后两个人来到游击士协会查看父亲留下的任务。

在这里不远的一个农场遭到了魔兽的袭击，艾丝蒂尔的任务就是和约修亚一起帮忙退治魔兽，农场就在洛连特城的西边，穿过牛棚找到好久不见的朋友特欧，他告诉艾丝蒂尔最近几天不断有魔兽深夜出没，搅得大家无法安睡，他告诉艾丝蒂尔详细的情况需要和他的父亲谈谈。

在大屋里找到特欧的父亲，得知魔兽是四五只猫一样的家伙，最喜欢啃食农作物，专门在夜间出现。为了在夜间退治魔兽，艾丝蒂尔决定留在这里享用一顿美味的晚餐（借口吃饭吧）。晚饭后，趁着单独相处的机会，特欧说起了他对约修亚的奇怪感觉，琥珀色的瞳孔，漆黑的发色，特欧总觉得约修亚隐瞒着什么……

“喂，巡逻的时间到了！”约修亚的声音突然在门外响起，“艾丝蒂尔，该你巡逻了。”

“嗯……约修亚……”艾丝蒂尔突然变得吞吞吐吐起来，“你是不是……有什么隐瞒的事情？”

“啊？”

“我……一直和约修亚在一起，早就把约修亚当成了亲人一样，我们……能不能好好谈一谈？”

“谈什么？”约修亚一副迷茫的样子。

“呃……比如……”艾丝蒂尔突然没了言语，“比如，啊……像青春期的烦恼这样的话题=……啊！我们该巡逻了！”

艾丝蒂尔狼狈的跑开了，留下了若有所思的约修亚。

隐瞒的……事情吗……

两个人在菜园地转了几圈，终于发现了魔兽的踪迹，好不容易把它们擒住，却发现它们长相颇为可爱，想想一样是这个世界的生命，善良的艾丝蒂尔只是略事教训就放了这群小家伙，然后回去报告战况，收钱咯！

这时阿依娜告诉艾丝蒂尔，市长正有事拜托，市长的家就在街的东口，找到市长后接受任务，竟然只是简单的搬运工作，从矿产长那里搬来马鲁卡矿山的特产翠曜石。

矿山就在城北街道的尽头，取得门口守卫的同意后进入寻找矿产长，从一个矿员处得知矿产长在坑道的底层最深处，乘坐滑车的时候记得把拉杆压下使其改道，到达电梯前却发现电梯被锁着，没办法，只好又回到刚才那个矿员处拿钥匙……折腾一番后终于在矿山坑道的尽头找到了矿产长，刚从他那里拿到市长委托的翠曜石，坑道里突然接连发生猛烈的震动。地震带来坑道的崩塌，也惊动了魔兽，赶紧帮

忙救出被困在坑道中的工作人员吧，坑道内的工作人员一共四人，全部救出后即可乘电梯返回上层。

解决完矿山事件后，赶紧把翠曜石给市长送去，艾丝蒂尔冒冒失失地闯进市长办公室，却刚好撞见市长正在和一名蓝色头发的制服少女交谈，原来少女是杰利丝王立学园的学生杰塞多。当听说艾丝蒂尔和约修亚游

击士的身份后，杰塞多小小地吃了一惊，在她的心目中，游击士是不屈于强权、维护爱与和平的自由骑士。

杰塞多告诉艾丝蒂尔，为了完成关于各地重要文化遗产的研究，自己是初次来到这里面见市长。艾丝蒂尔将翠曜石交给市长，原来这颗贵重的石头是准备在女王 60 周岁生日时献上的礼物，表达市民对女王的爱戴。在王族的援助下，市民们能够轻松地使用飞空艇，而且有传言连游击士协会也曾受到女王的眷顾，能帮忙运送献给女王的礼物，艾丝蒂尔感到非常开心。

在市长府邸的门口告别了明日即将乘坐飞空艇返回学园的杰塞多，艾丝蒂尔还不忘调侃约修亚是不是喜欢上了那位可爱的姐姐。

随后去游击士协会汇报工作，接到新的任务，为《利贝鲁通信》杂志社前来取材的记者奈尔提供向导服务（我看是当保镖吧）。听说记者奈尔住在街上的旅馆里，可是在前台打听却被告知他已经到酒吧去了，于是又赶到酒吧，终于找到那个头发像狂草的“名记”，不过他又说有个同伴还在工房，必须先汇合才能出发。

来到工房后发现记者所谓的“同伴”原来是个冒失的新手，弄坏了照相机没钱修理脱不了身，没办法，“名记”只好自掏腰包帮忙付帐，准备好后，一行人向着翡翠塔进发了。

作为利贝鲁建国时代的建筑，五层高的翡翠塔看起来很有历史感，而且据说这样的建筑物在王国的五个地方各有一座，记者奈尔当即安排朵洛西拍照，正在大家赞叹朵洛西拿起相机沉稳有加的时候……却发现那个人已经一动不动地睡着了……

一行人在翡翠塔顶遇到了喜爱研究古代文明的学者亚鲁瓦教授，得知传说中“七至宝”之一的“辉之环”可能就藏在利贝鲁国境内，拍够照片后大家返回城内。刚刚报告完任务，突然看见席拉着急地跑了进来，身后来跟着市长。什么？！献给女王的礼物竟然神秘被盗！艾丝蒂尔和约修亚赶紧赶到市长府邸，屋内已是一片狼藉。调查室内发现，保险箱没有被撬的痕迹，而是以精密仪器找到开锁的密码，室内贵重的书籍被乱扔一气，看来犯人并不懂得它们的价值，大门没有被破坏也没有被开启的痕迹，询问仆人得知犯人好象是三四个人集体犯案。

回到一楼大厅向市长报告了有关犯人的推断，整理出作案嫌疑人居然是杰塞多，她是目睹将翠曜石放入保险箱里的知情者，而且她有充分的作案时间。

为了证明推论，一行人前往旅馆寻找少女杰塞多，不料早已人去楼空，而飞空艇港口也没有看见她的样子。正在大家一筹莫展时，艾丝蒂尔突然想起了自己在楼顶拣到的那片树叶，席拉仔细判断后认定生长树叶的树木位于利贝鲁南方的米斯多鲁卡森林里，一行人又匆匆赶去。

米斯多鲁卡森林是座茂密的原始森林，不仅道路众多，魔兽也上升了一个等级。穿过错综复杂的道路，艾丝蒂尔突然听到林中有人说话的声音。

“没什么准备的情况下就拿到了这样的极品宝石，真是太轻松啦！”制服少女捧着翠曜石大笑着，旁边三个男子忙跟着附和。

“那个什么市长，真是个好人哪，哈哈，还有那个头脑简单的女游击士……哈哈，这样轻松就骗过她们了，实在是太好笑了……”

果然是她！艾丝蒂尔听得怒不可遏，大家耐心性子又偷听了一段，原来，几个人本想制造地震在矿山夺取宝石的，无奈被艾丝蒂尔扰乱没有得逞。

大家冲上去好好教训一下小丫头，夺回翠曜石，正准备离开时，突然从天空中射来几发导力炮的子弹，差点打中席拉。

“哟嗬！形势大逆转！”杰塞多高兴得手舞足蹈，一架飞空艇从空中缓缓降落，有着同样蓝色头发的男子从打开的顶盖走了下来。原来他是杰塞多的哥哥，拉着杰塞多乘飞空艇逃走了。

好在宝石已经顺利取回，最后回到游击士协会报告，顺便也报告了途中遭遇空贼的事情，这次不仅拿到了报酬，还得到了交给国家安全部门地方支部的正式游击士推荐信。原来要成为一名真正的游击士，还需要到国家的各个地方经过历练，累积实战成绩才可以，艾丝蒂尔已经兴奋得摩拳擦掌了，只等爸爸回家就要向他申请“周游列国”。

正说着，墙上的通信器突然尖锐地响了起来，从波斯地区传来了不好的消息，定期飞空艇利德号突然与地方失去了联系，现在国家已经出动了王国军进行搜索，更严重的是艾丝蒂尔的父亲就在那艘飞空船上……

第一章 消失的飞行船

夜晚，艾丝蒂尔将自己关在房间里，连晚饭也完全没有心情去吃……正当席拉和约修亚为她担心不已时，艾丝蒂尔却摇摇晃晃地从楼上走下："啊，不行了，已经是极限了，肚子好饿呀！"——如果这样一直低落下去也于事无补吧，所以不如振作起来尽快前往波斯地区去一探究竟。但是，定期飞空艇已经因为军方的搜索活动被暂停运行了，所以现在只有步行……

由于担心自己老师的安危，席拉也决定先将协会的事交给阿依娜处理，自己跟随艾丝蒂尔两人出发寻找她的父亲。

第二天一大早，艾丝蒂尔和约修亚爬上利贝鲁中心的钟塔等待席拉，这座钟塔本来在战争中被帝国击毁，利贝鲁的人民战后又将它重建，吹着清晨的凉风，艾丝蒂尔的表情却沉重起来。因为……这里是母亲过世的地方……

"10年前的战争中，帝国包围了利贝鲁了，为了让这里的人们降伏，帝国军炮轰了作为城市象征的这座钟塔。那个时候，父亲正在和王国军一起与帝国军作战，我为了看父亲作战的英勇身姿而想要爬上钟塔，结果被卷入了爆炸……"

"但是当我睁开眼睛时，却发现自己一点也没有受伤……因为，妈妈在瓦砾堆中将我紧紧地抱在怀里……还不停地对哭泣的我唱着孩子爱听的歌谣……就这样……当大家在瓦砾堆里找到我的时候，妈妈已经……"

"战争结束后，我就再也不来这里了，因为只要一站在这里，心理就会产生对妈妈的依恋……好好地守护父亲，我想，这也是妈妈的愿望吧。"

"所以，一起努力吧，爸爸不会有事的。"

看着约修亚认真的眼睛，艾丝蒂尔感觉到一阵温暖……

与席拉会合之后，一行人朝着波斯地区出发了，路过大桥的时候，到旁边的小屋里向队长说明情况并拿到通行证，来到波斯地区后，发现因为空中管制的缘故，货物的地面运输大大增加。来到波斯一看，商业都市就是繁华呀，武器防具全都大上档次，当然价格也……

到波斯的游击士协会打听情况才知道，原来军方展开调查的区域，游击士是一律禁止出入的，要参与了解这些区域的情况，就必须利用特殊的途径。正好最近协会里有几件波斯市长正式请托的任务，接受这些任务的话，就能以受雇游击士的身份自由来往了。不过要接受波斯市长的请托的话，就必须改变自己的游击士所属支部，随后负责人为艾丝蒂尔和约修亚办理了变更手续。

赶到市长府邸却发现市长已经去了教堂，于是又往教堂赶……发现市长又不在，原来是去了中央市场视察……接下来又赶往市场，刚走进去就撞见一位年轻的女性正在和一个在非常时期哄抬必需品价格的商人进行争论，在她的说服下，商人终于将价格回落到正常水平。这名年轻的女性就是波斯的市长？！艾丝蒂尔大跌眼镜。

和波斯市长梅依贝鲁交谈得知，商业贸易对于波斯来说有着举足轻重的意义，由于实施空中管制，波斯市的商业贸易情况已经大受影

响，她非常希望能够赶在女王生日之前改变这种状况。而因为主持调查工作的莫鲁卡将军（也是市长亡父的友人）个人非常不喜欢游击士，所以这次调查将游击士完全摒弃在外。

随后，梅依贝鲁为艾丝蒂尔一行开具了一封介绍信，希望借此能让她们参与到事件的调查中。拿着介绍信来到与帝国接壤的边境大门寻找莫鲁卡将军时，却被门卫告知将军外出巡视去了。不得已，只好先到军部附近的酒吧打发时间，在这里遇到自称"巡回的演奏家"的金发男子（他好像对约修亚"颇感兴趣"……），正在交谈之际突然有卫兵前来报告将军已经回府了，赶紧前去拜访并打听情报——原来客船失踪一事已经有了眉目，因为军方已经收到劫持客船者发来的勒索信——原来劫持客船的与盗窃献给女王宝石的窃贼竟是同一批人，自称"卡布阿之家"的空贼团！正谈到关键时刻，艾丝蒂尔却不小心泄露了自己不属于波斯支部的游击士身份，真是话不投机半句多，很快就被赶了出去……被赶出门时再次遇到了金发男子，完全无视众人感受地一展歌喉……在他"第一次来这里，不认识到波斯的路"的一再请托下，艾丝蒂尔不情不愿地带上了他，谁叫游击士的工作就是专门接受请托的呢……

到达波斯后，金发男子暂时离开队伍挥霍去了（这家伙自称自己在王都的大剧院一晚能挣100万……），一行人赶紧向市长报告有刚刚得到的情报，在门口遇上了缠着女管家硬要给市长拍照的记者和他的助手朵洛西，结果两个人最后还是给赶了出来……

找到市长报告了相关情况，艾丝蒂尔心中有一个无论如何也抹不去的疑问，身为最厉害的游击士之一，被那种程度的对手挟持勒索赎金，无论如何也不像是父亲的作风啊！与此相比，更重要的问题是仍然不知道到底那伙空贼在什么地方，不过离开市长府邸时艾丝蒂尔突然想到了那两个无孔不入的记者……

果然，大家在酒馆的桌子上发现已经喝醉睡着的记者，威逼利诱终于迫使他说出"听说有人在拉文努村看到了空中飞过的巨大黑影"的情报，为了这个情报，连王国军新成立的情报部门也出动了。为了一探究竟一行人立即动身前往拉文努村，在山道中遇到了一个仿佛和席拉很熟络的红发男子，被称为"重剑的阿卡特"，刚刚寒暄了几句，他那玩世不恭的态度就差点惹毛了艾丝蒂尔。

从拉文努村长处得知，在夜间目击空中黑影的是一个小男孩鲁伊。在村里的小码头找到了他，据说当晚他在看星星时，无意中看到天空中突然飞过一大一小两个黑影。"这就对了，一定是小型空贼船和大型客船！"艾丝蒂尔大感振奋。但是鲁伊却说有军队的人按照他说的地点对废弃矿井进行了调查却一无所获，所以大家都说他根本是在做梦，让鲁伊觉得好委屈。

得到这个重要情报后，艾丝蒂尔一行赶紧向废弃矿井进发，虽然矿井门口已是铁将军把门，但约修亚还是能感觉出微弱的风从里面吹出，这说明这矿井并不是个死胡同，而是另有出口。于是一行人又只得跑回去找村长借开门的钥匙，这个时间村长正在墓地里悼念10年前那场战争中死去的人，向他说明情况后拿到矿井大门的钥匙。

穿过一条狭长的通道，眼前的景色豁然开朗，原来这里竟然通向一个世外桃源般的天井，更让人吃惊的是，一架巨大的飞空船和一架小行飞空艇正停在天井中。真是绝妙的地点！如果不是从空中垂直降落的话，任谁也发现不了竟然有这样一处地方。

这次是与空贼团的首领吉尔战斗，这个家族的逃跑的本领确实不错，凭借一筒烟雾弹又成功地甩掉了艾丝蒂尔一行。而更糟糕的事情还在后面，正当艾丝蒂尔搜索完整个飞空船一无所获得而打算联络军部时，却发现已经被军队保卫在飞空船上了。"这下好了，连联络的

时间都省了……”艾丝蒂尔刚大咧咧地亮出游击士徽章，没想到前来处理事务的居然是那个最仇恨游击士的莫鲁卡将军。原来他看了各调查组的报告后，决定亲自到调查不充分的地点去检查一番，没想到把艾丝蒂尔一行逮了个正着。莫鲁卡将军一口咬定艾丝蒂尔就是劫持飞空船的犯人，但真正的空贼已经逃走，现场又没有一个人质，百口莫辩的艾丝蒂尔一行终于还是被扔进了军部的监狱……

深夜，艾丝蒂尔一行对发生的事情思前想后，感觉到也许真正的“贼”就出在军部之中……正当大家心情沉重时，对面的牢房却发出熟悉的叫嚷，一听这个自诩为“最美歌喉的演奏家”那自信得毫无根据的声音，艾丝蒂尔就知道麻烦又来了……果然，奥利维尔也被扔进了牢房，也不管艾丝蒂尔愿不愿意听，他已经自我陶醉地开始讲述“发生在艺术家身上的悲剧”了——其实也就是吃白食，而且居然喝掉了餐厅从1183年珍藏至今的价值50万的“幻之葡萄酒”，结果暴跳如雷的主人让军部的士兵将奥利维尔塞进了牢房。

正睡得迷迷糊糊，突然听到叫喊声，艾丝蒂尔不耐烦地回应“不是明天才审问吗”，结果出乎预料，艾丝蒂尔一行竟然被释放了。

原来这都是市长对将军的请托，不过令人吃惊的是，当艾丝蒂尔还是个婴儿的时候莫鲁卡将军已经来过家中了，还品尝过艾丝蒂尔的母亲蕾娜亲手做出的料理。原来艾丝蒂尔的父亲也曾经是军部的一员，不仅如此，他还被称之为“伟大战略家”，但后来出于某种因素，艾丝蒂尔的父亲选择了做一名游击士。

正当艾丝蒂尔与市长相谈甚欢正准备一起离去时，背后的牢房里突然又飘出“美妙的歌声”：“无情的人啊，一夜的相聚后就这样把我抛弃，真是怎样的悲剧啊，将我一个人留在这黑暗的炼狱。”

在市长的帮忙下（和奥利维尔自身的厚脸皮下），吃霸王餐的事就这样了结了，奥利维尔也成功地混进了艾丝蒂尔一行队伍……（真是甩都甩不掉的麻烦）

从市长那里得知，就在艾丝蒂尔一行前去解决飞空船事件时，波斯的南街区又发生了骚乱，一群强盗攻击了武器屋、工房和一些民宅，犯人似乎仍是空贼那伙人。不用说，重担又落在艾丝蒂尔的身上了。

在波斯南街区调查时遇到了一伙凶神恶煞的军人，奥利维尔则不失时机地讽刺他们“狐假虎威”，这帮家伙正要发作的时候，后面突然传来一人的呵斥：“身为光荣的王国军人，却做出这等不知羞耻的事情来！”——一名黑服的军官缓缓地走下阶梯，看来真是应了官大一级压死人的老话，几个家伙立刻不出声了。而艾丝蒂尔一行也终于可以以游击士的身份自由地出入街区进行调查了。临走时，风度翩翩的军官不忘报上自己的身份：新成立的王国情报部理查德大佐。

终于没有了士兵的阻挠，艾丝蒂尔在一位老婆婆那里打听到重要的情报，昨晚她的老伴独自一人前去钓鱼时，有钓友目击到了可疑的人影，地点就在波斯最南端的，号称“利贝鲁珍珠”的瓦雷利亚湖。

来到湖边，和旅店川蝉亭的老板交谈得知，目击到巨大人影的钓鱼者名叫罗依德，在小码头的尽头找到正痴迷钓鱼的他，罗依德道出细节，今天晚上还有神秘人物将碰头，其中还有位是身穿制服的少女，不用说，她肯定就是杰塞多了。

既然知道了对手还要在这里碰头，剩下来的事就是守株待兔了，四个人分散开来自己做自己喜欢的事，席拉和奥利维尔斗志高昂地开始拼酒，艾丝蒂尔则找了根钓竿跑到湖边钓鱼（可以钓到装备），不知不觉，已经是日头西照，收起钓竿，艾丝蒂尔突然在凉亭的桌面上发现约修亚遗忘的书，在夕阳下的湖畔找到正在出神的约修亚，在“星星所在的地方”那悠扬的口琴声中，夜幕缓缓地降临了……

一直休息到半夜，和席拉拼酒的奥利维尔已经醉得不省人事，只好把他搬上床，随后三人爬上川蝉亭二楼的露台，这里是监视街道的最好地点，很快，从街口走进两个空贼打扮的家伙，正是杰塞多和她的哥哥！

兄妹俩在码头上等了一会，一艘小船慢慢靠了过来，船上一位神秘人物传达了女王的旨意，女王准备自己拿出赎金来换回被劫持的人质，这一切被埋伏在旁边的艾丝蒂尔一行人听得一清二楚。奇怪的是，听起来劫持飞空艇仿佛并不是杰塞多自己的本意，而是空贼集团“大当家”多伦的意思，而且，这位“大当家”近日的行为也多有反常。

既然兄妹俩在这里现身，那么他们的飞空艇很可能就在附近，艾丝蒂尔决定先去找到飞空艇，断了这伙空贼的退路（难怪，每次都被人家乘船逃走……）。果然在琥珀之塔找到了飞空艇，这时本该躺在床上奥利维尔却突然冒了出来，自称是“被超人的执念唤醒”……接下来的事情就简单了，几个人潜入飞空船，跟踪到这伙空贼的老巢，原来就是云雾缭绕的雾降之峡谷，打倒守卫后，终于在地下二层的最深处找到关押人质的房间，打倒空贼众将他们解救。不过——这里的全部人质只有16人，而不是名单上的17人——缺少的那人正是艾丝蒂尔的父亲，据船长称，那名“失踪的客人”其实在飞空船起飞前就下船离开了，由于事出仓促，所以他们没有来得及更换名单。

艾丝蒂尔一行人继续下行，原来空贼老巢是数百年前“大崩坏”时期的建筑，经历漫长的历史竟然得以保存下来。在最底层又遇见了空贼一家，却发现空贼三兄妹闹起了窝里反，杰塞多和二哥好像很不满意大哥多伦的行事，冲上前打断这群家伙的争论，战斗胜利后，大哥多伦终于恢复了“正常”，可是他好像对以前劫持客船的事情完全没有了印象……正要上前拘捕这伙空贼时，又是一枚烟雾弹扔了出来……不过这次可没那么好的运气，在空贼巢穴洞口等待他们的却是王国的军队，理查德大佐再次出现，将这两个家伙逮捕归案。

看来事情得到了圆满解决，回去报告领钱咯！在协会里遇到了空港的服务员，他送来了被劫持的飞空艇所运送的邮包，里面是父亲转给两人的信和一件父亲寄给“R博士”的物品。

“艾丝蒂尔，约修亚，请你们坚持到女王的诞辰庆典，那时候，我一定会回来和你们团聚。”

父亲的话到底是什么意思呢？带着疑惑，艾丝蒂尔打开了包裹，里面是一个黑色的导力结晶回路一样的东西，奥利维尔认为它是古代的遗产，这种神秘的东西又究竟是用来做什么的呢？

越来越多的疑问萦绕着艾丝蒂尔，父亲的“失踪”看来并不是简单的事件。在机场上，艾丝蒂尔两人带着波斯市长的推荐信与席拉和奥利维尔暂别，准备前往下一个城市卢安。

然而，更令人吃惊的事情还在后面，与艾丝蒂尔分别后，乘坐飞艇的奥利维尔竟然在使用小型通讯器与某个神秘人物联系着，这时席拉站出来揭穿了他的真实身份——埃雷波尼亚帝国的谍报员，奥利维尔则告诉她，自己真正的调查目标，正是艾丝蒂尔的父亲。

第二章 白花的恋曲

艾丝蒂尔和约修亚出发前往卢安，通过古罗尼山顶关所时天色已晚，艾丝蒂尔便提议先在这里休息一晚。晚饭间，两人再次遇到了红

色头发的“重剑游击士阿卡特”来关所投宿，两个话不投机的人果然又是没说几句就火花四溅，随后阿卡特还不客气地一头倒在床上呼呼大睡，气得艾丝蒂尔简直想趁他睡觉时在他脸上乱画一气来解恨。

看来这个夜晚并不安宁，突然传来消息说守卫士兵遭到了魔兽群的袭击，三人急忙前去帮忙。这时关所的另一个方向也出现了大批魔兽，危急时刻阿卡特加入战团才使得局面转危为安。胜利后，阿卡特对艾丝蒂尔的实力刮目相看，但他只是含蓄地表扬了一下。第二天早晨听说这样的大批魔物袭击，关所以前从来没有遇到过，这到底是怎么回事呢？

来到卢安地区后，两个山里来的孩子第一次见到了大海，那壮观的场面让艾丝蒂尔激动得手舞足蹈。先到玛罗利亚村，这里是一个面朝大海，盛开着白木莲花的美丽村庄。两个人来到和川蝉亭齐名的木莲亭，在门口艾丝蒂尔不小心撞到了一位身着学生服的少女，交谈得知她正在寻找一名10岁左右的小男孩，随后，艾丝蒂尔在老板的提议下选了一个可以眺望大海的风车小屋前享用午餐。

醉人的风景加上美味的午餐，眼看着可以度过一个美好的午间时光。不料正当艾丝蒂尔心满意足地走出门时，却不小心和一个小男孩撞个正着，还没等艾丝蒂尔傻乎乎地回忆完洛利特的鲁库和哈多，就发现自己的游击士徽章已经被刚刚的小男孩盗走了……

正当艾丝蒂尔发愁时，杂货店外的村人给出了线索，那个跑开的小孩是玛西亚孤儿院的孩子，赶紧来到孤儿院，一进门就看到淘气的小孩克拉姆正在炫耀自己的“战利品”。嘿嘿，真是冤家路窄呀，上前抓住他后，刚才那个带着白鹰的制服少女科洛丝也来到这里。但小男孩却不肯承认是自己偷拿的徽章，无奈之下，艾丝蒂尔只好对小男孩施行了挠痒痒惩罚，眼看事情越闹越大，最后还是孤儿院的特蕾莎院长赶来解决了事件。

拿回徽章后，艾丝蒂尔刚出门不久，淘气包克拉姆居然在半路上追上来道歉，原来这个喜欢恶作剧的家伙，内心还是一个非常善良的孩子。

几经周折，一行人终于平安到达了有着“人工之美”之称的卢安，在门口，科洛丝热心地介绍了这座城市。先来到城中央的游击士协会，负责人嘉恩却因为正在谈事而不能接待两人，没办法，只有先在城市里转转了，

没想到却在城市下方仓库区域和渡鸦帮的小混混发生了矛盾，几个家伙竟然想调戏艾丝蒂尔。“如果我的态度让你们感到不舒服，那么我可以道歉，可是，如果你们想要打她的主意，我不会手下留情。”一向温和的约修亚突然有这样严肃的话语，一下镇住了三个小混混，同时也让艾丝蒂尔狠狠地感动了一把。卢安的市长戴尔蒙及时赶到为两人解围，谈话间市长戴尔蒙的名门气度给两个人留下了非常深刻的印象。

回到协会，负责人嘉恩终于抽出空来给两个人办了转会手续，从嘉恩那里还得到一个情报，王室的一位贵族要在近期访问本市，所以市长可能会拜托游击士协会帮忙加强戒备。

傍晚出城时，艾丝蒂尔目睹了卢安门口伦格兰德大桥利用导力结构升起的壮观景象，科洛丝决定先返回学校一趟，临走时盛情邀请艾丝蒂尔两人参加杰尼丝王立学院的学园祭。送走科洛丝后，两人又在酒店订到了顶楼的大房间，一切本来是那么美满，不料一名贵族模样的男子却突然出现，他自称杜南公爵，这个蛮横的家伙非要艾丝蒂尔让出房间不可。原来他正是前来对卢安进行视察的王室贵族，同时还是利贝鲁女王艾莉西亚2世的侄子。没办法，艾丝蒂尔两人只得郁闷地让出了自己的好屋子……结果跑到大厅却发现已经没有了房间——好在又遇到“老朋友”记者奈尔，终于不用为住处发愁了。然而就在当夜却发生了大事：玛西亚孤儿院突发大火……

第二天一早就赶去协会，接受了玛西亚孤儿院火灾调查的任务，艾丝蒂尔立刻赶往孤儿院，虽然这里已是一片狼藉，但好在院长和孩子们都被安全的安置在玛罗利亚村的木莲亭。这时科洛丝再次赶到帮忙，调查发现孤儿院的大门把手被破坏，建筑物的一部分被烧焦得异常，可以断定这是一起人为的纵火事件，大家决定一起前往玛罗利亚村探望特蕾莎院长。来到了木莲亭，院长说他们被倒塌的横梁挡住时，有一位银发男子救了他们，但谁也不知道他是谁。随后市长赶来，建议将先院长和孤儿们安置到自己在王都的空别墅内，同时市长秘书还含蓄地表示了自己对混混组织“渡鸦帮”的怀疑。

刚出门，孤儿院的小女孩玛丽突然慌慌张张地跑来报告，原来小男孩克拉姆偷听了他们的谈话，认定是的“渡鸦帮”制造了纵火，随即就气冲冲地跑出去了。艾丝蒂尔一行大吃一惊，这怎么是一个小孩子能应付的嘛，三个人赶紧去追他。

大家追到卢安，却不巧又撞上了伦格兰德大桥升起，为了节约时间，约修亚马上让众人去找酒店下面的船夫借渡河快艇。可是当大家

赶到时却还是晚了一步，克拉姆还是被渡鸦帮的混混给抓住了，不过这群混混怎么能是游击士的对手，狠狠教训了他们一顿救回小男孩。这时阿卡特也突然出来，原来他过去曾是这里的老大，正因为他熟悉这帮小混混，所以阿卡特认为渡鸦帮的人不太可能是纵火者，加上昨天晚上有人目击到渡鸦帮在酒吧里搞喝酒聚会，所以不可能是他们作案。同时阿卡特也很霸道地把调查纵火事件的任务抢了过去，没办法，准游击士是必须让位于正游击士拥有工作优先权的，艾丝蒂尔只得放弃。此时科洛丝再次提出邀请艾丝蒂尔一行参加她们的学园祭，而且学园的学生会长还邀请两人参加学园舞台剧《白花的恋曲》的演出。

第二天，杰尼丝王立学园典礼开始了。大家在学园的食堂卖前再次见到了翡翠之塔上的那个学者亚鲁瓦教授，带他去参观社会系教室。随后，约修亚得到情报，火灾中的神秘银发人物就在学园，但他追到旧校舍却一无所获。

这时突然传来校园广播，舞台剧马上就要开始了，赶快赶往舞台，乐曲声中上演了凄没美的故事：美丽的公主为嫁给谁而举棋不定，而两位骑士则是从小一起长大的好朋友，关键问题就出在了他们身份不同的父母，一方是贵族势力，另一方却是平民势力。在斗争旋涡中，曾亲密无间的两位骑士最终走上决斗的舞台，然而最后一刻公主却突然出现，用身体挡住了双方的最后一剑，公主身亡了。公主的死终于让贵族派和平民派的代表醒悟，最后女神降临，不仅救活了公主，也让大家意识到不可为权势蒙蔽了眼睛。

精彩的演出博得了台下掌声雷动，更令人高兴的是，在杰尼丝王立学园学生和校长的努力下，这次学园祭为被烧毁的孤儿院募集到一百万的捐款，孤儿院可以得以重建了，院长特蕾莎落下激动的眼泪……

正当大家认为一切都圆满结束时，突然得到了村民的急报：随身带着捐款的特蕾莎院长在回程途中遭到袭击，幸亏有游击士卡璐娜的保护才得以脱险，但是捐款全部被抢走！三人推测袭击者就是孤儿院的纵火犯，目的就是毁掉孤儿院。

随后阿卡特也赶来帮忙，众人在科络丝的白鹰吉科指引下，追查到了巴伦诺灯塔。在这里与被控制的渡鸦帮混混又展开了恶战，他们仿佛被什么力量控制，神情呆滞战斗力却异常强大，追到塔顶后见到神秘人物竟然是市长的秘书。终于真相大白，原来这一切竟都是那个“气度非凡”的市长所为，他想要将孤儿院一带开发成海滨的高级别墅，所以要赶走孤儿们夺取土地！

得知真相后，大伙怒气冲冲地返回卢安市打算寻找市长算账，约修亚小小地“勾引”了一下女仆让她放大家进去，此时戴尔蒙正在市长官邸和公爵大谈高级别墅，他对艾丝蒂尔的质问仍然一口否定，幸好记者奈尔也及时赶到，在证据面前，市长的劣迹终于无法隐瞒，为了灭口，他索性放出了官邸中秘密饲养的危险魔兽。

经过艰苦的战斗后终于取胜，没想到戴尔蒙竟然还藏有一招杀手锏：使时间停止的手杖，危急中艾丝蒂尔从父亲那里得到的黑色导力器终于发挥了神秘的作用，解除了时间停止，三个人立刻一路朝着市长逃跑的方向追去。

眼看着市长逃窜的小艇就要脱离大家的视线，女王亲卫队的飞艇却如神兵天降，而指挥这一切的又是那位神秘的理查德大佐，奇怪的是，他的眼光一直盯着学生科洛丝……

回到协会报告情况，艾丝蒂尔和约修亚也因为出色的表现得到了游击士协会卢安支部的“正式游击士推荐信”。

回到协会后，得知包裹上的“R 博士”就是住在机械之都莱斯的某位著名导力学专家，为了追寻父亲失踪的秘密，一行人又向着莱斯赶去。

第三章 黑色导力器

科洛丝一直将艾丝蒂尔与约修亚两人送到城外的艾尔雷登关所，分别时两人商定要在到达最后的格兰塞尔王都后到当地协会相聚。艾丝蒂尔与约修亚出发后，一位军官也来到关所，似乎发生了怎样的事情，科洛丝答应和她一起乘皇家飞艇离开……

进入隧道时，艾丝蒂尔一直有点闷闷不乐，原来她还在为舞台剧中约修亚和科洛丝的亲吻而耿耿于怀，直到约修亚解释说他们并没有真正亲吻时，艾丝蒂尔才终于高兴起来。

两人在接近隧道尽头的地方遇到了小女孩提妲，她好像是要来修复隧道里的照明灯，并且一个人跑掉了，担心她安危的艾丝蒂尔赶紧沿着之前走过的路追了回去，结果果然撞见了被魔兽围攻的提妲。打倒魔兽后，提妲修好了导力灯，同时又大谈导力原理，把艾丝蒂尔听得叫苦不迭，随后三人出发前往莱斯。

隧道的尽头就是莱斯的入口，同时也是工房的地下一层，原来，莱斯正是一座以技术闻名天下的机械之都。

随后，又照例到游击士协会办手续，这里的负责人是一位有着东方打扮的女性，名叫雾香，得到给工房长的介绍信后，一行人继续探索黑色导力器的秘密。

在工房前台与接待员梅泽尔预约见面工房长，随后直接前往 2 楼的工房长室。交谈中，工房长玛多克注意到黑色导力器是最近才生产的，但是却没有印上序列号。最后工房长终于点出了这个神秘的“R 博士”的身份，原来他就是对导力技术有深入研究的拉塞尔博士，工房长让博士的孙女提妲带两人过去。

虽然来到拉塞尔博士的家，但是艾丝蒂尔一行却完全被忙于实验的博士当成空气了，直到傍晚实验才进行完毕，众人终于坐了下来讨论导力器的问题。奇怪的是，黑色的导力器不管用什么方法都无法损伤表面，而且当博士打算用实验的方法分析其内部构造时，黑色的导力器却突然放射出危险的能量，让整个莱斯市爆发大面积停电，一片黑暗中，试

验被迫中止。

突然发生的异常情况让热衷于导力研究的博士兴奋不已，一大早就带着导力器赶到工房去研究了，大家只得跟去，顺带去协会把昨晚的试验情况向负责人雾香汇报。

来到中央工房3楼的试验室，发现拉塞尔博士使用这里的专业工具也无法将黑色导力器的外壳打开，因为会被导力弹开，最后还是传统燃料驱动的切割机帮了大忙，顺利把外壳切开。眼看快要揭开真相了，工房长玛多克却突然赶来，称亚尔摩村的温泉水泵坏了，希望委托博士去亚尔摩村修理。不过由于博士忙于实验，结果提妲提议自己代替博士去修理，于是艾丝蒂尔和约修亚也决定陪同护送提妲完成任务。

亚尔摩村就位于托兰特平原道的尽头，刚一进村，硫磺味就引起了艾丝蒂尔的注意，先去温泉旅馆的红叶亭，找老板娘麻续婆婆要到水泵小屋的钥匙。不过，修理的事情还是只有让提妲一个人忙活了，艾丝蒂尔和约修亚先回旅馆休息。与婆婆聊天得知昨天有一位小姑娘客人，一个人去平原散步到现在还没回来，由于担心小姑娘会遇到魔兽出现危险，大家决定一起去看看情况。在西北方向果然发现了被魔兽围困的小姑娘——又是那个喜欢拍照的朵洛西，把她救出后强行带回村子。这时温泉的水泵也被修好了，大家高高兴兴地接受麻续婆婆的好意——免费泡了个舒服的温泉澡，三个人愉快地度过了这一夜。在这里，提妲又问到了约修亚对艾丝蒂尔有什么感觉……（现在的小孩子呀！）

第二天，众人出发返回莱斯，在平原上遇到一名“熊男”——金问路，回到莱斯后，这里好像发生了什么骚乱的样子，赶到工房发现这里已被烟雾笼罩，陷入了一片混乱，拉塞尔博士也不知去向了……

走进工房，发现这并不是即将出现火灾的烟雾，显示是有人故意施放的，目的大概是赶走里面的工作人员。将几个烟雾施放点关掉后大楼恢复正常，这时来到博士的实验室，却发现博士本人和黑色导力器都不见了……

这时阿卡特赶来相助，一行人冲上五楼，终于听到阴谋家的声音，可是大家赶到时还是晚了一步，被他带着博士逃走，于是又追回一楼，没想到这群狡猾的家伙竟然采用换装的伎俩从中央工房大庭广众的正门逃走了，并且还堂而皇之地假扮成了女王的亲卫队。

突发事件惊动了王国军情报部，凯诺娜上尉介入调查后要求该事件全部转给军部来操作，大家当然不同意，等凯诺娜离开之后，众人接受了工房长的委托：找回被绑架的博士。

来到协会后又见到了亚鲁瓦教授，他称在红莲之塔做研究时，曾见到一伙可疑人物，艾丝蒂尔一行赶紧赶到红莲之塔。在门口与黑衣人放出的侵蚀狼犬发生战斗，追到塔顶发现绑架拉塞尔博士的果然就是黑衣人一伙。打败这群黑衣人后，大家在阿卡特的安排下即将巧妙救出博士时，本来被大家扔在家中的提妲却突然出现，这不仅扰乱了大家的计划，还让黑衣人有了逃脱的机会……为了保护她，阿卡特不得不用身体挡住了黑衣人一枪而身受重伤……

走出红莲之塔，在平原上与金再次相遇，这时受伤的阿加特却突然倒地，原来黑衣人的子弹上竟涂了毒药！大家赶紧把他抬到了中央工房的医务室，教堂的牧师对他进行治疗后，发现毒伤虽然可以治好，但现在却缺少一种重要的解毒植物：塞姆里亚苔藓，取得的地点只有在卡鲁迪亚钟乳洞，于是艾斯蒂尔、约修亚、提妲和金四人组成调查小队，前去寻找解药。

在钟乳洞的深处碰到一只大企鹅，哎，面对这么可爱的敌人怎么下手啊，不过为了救同伴，只好赶快将它打发了，带着植物回来后，牧师配好亚鲁福灵药让阿卡特喝下，过一晚他就可以恢复了。

第2天，一行人来到协会商讨下一步行动的计划，此时朵洛西赶了过来，说自己在塞多哈伊姆要塞拍摄了夜景，但照片上却有个奇怪的地方——原来是飞空艇！绑架博士的黑衣人飞艇居然出没在要塞上方！事情看来比想象的更加复杂！

来到塞多哈伊姆要塞调查却吃了个闭门羹，虽说把可疑照片给负责守卫的希德少佐看了，但他还是固执地赶走艾丝蒂尔，还干脆关上了要塞大门，但关门时竟然出现了和拉塞尔博士实验时相同的导力停止现象，要塞的大门无法关闭。艾丝蒂尔忽然警觉到，黑色导力器和博士都被一定都被关在了这里。

回到协会汇报后，这个消息震惊了所有人，虽然大家希望尽快救出博士，但都感到要突破要塞的守卫实在是非常困难，这时艾丝蒂尔突然有了主意，——可以藏进为要塞做维护的定期维修飞艇，同时，博士刚刚研制出的生物感应妨碍器则可以让检测仪器搜索不到飞艇上有生物的存在。这一次，提妲终于如愿加入了队伍。

艾丝蒂尔的计策果然见了效果，成功地躲过生物探测器后，大家终于潜入了要塞内部。随后穿过走廊来到要塞核心，在这里大家目击了到了令人吃惊的真相——原来实施绑架计划的正是幕后真凶竟然是理查德大佐！而且，他还暗中设计陷害了女王的亲卫队，让他们纷纷被捕入狱，这样他就可以独揽大权了！

等到大佐一群人离开后，大家一拥而上发起进攻，终于将博士成功救回。原来王国的情报部门打算利用这个神秘的导力器来进行一些黑暗的研究，不过具体的情况博士也不是很清楚，现在大家还身在险地，先一鼓作气逃出去才是王道。

袭击事件已经惊动了整个要塞，只有另外寻找逃离路线了，众人七拐八拐来到司令部，落网的那伙空贼正在这里蹲大牢，而且看来时间还不短的样子，不过这会艾丝蒂尔正自身难保，暂时还没工夫解救他们。

危急时刻，要塞里突然出现了神秘的引路人，原来他正是艾丝蒂尔父亲昔日的部下希德，他对军队的行动已经相当不满，从他口中得知了王国内部已经陷入了严重的腐败之中，而父亲作为10年前的英雄，因为见不得这样的情景而离开了军部。而目前，新成立的情报部已经接管了军队，连莫鲁卡将军也已经被逮捕，大家不得不对王都的未来深深地感到担忧……最后，少佐指点众人从一条密道脱离了要塞，并拜托大家到王都调查这一系列事件背后的真相。

一起经历这许多意外之事，大家不得不面对暂时的分离，拉塞尔博士带着孙女和阿加特继续逃亡，而艾丝蒂尔和约修亚则继续向着王都进发了……

最终章 王都缭乱

就在艾丝蒂尔一行赶往王都的同时，女王的亲卫队正陷入理查德大佐等人的阴谋陷害中，纷纷被判叛国罪入狱，而保护科洛丝展开逃亡的亲卫队长尤利亚中尉也没能逃脱，科洛丝最终还是落入了情报部之手，她似乎是一位有着重要身份的人物……

接受了博士的委托后，艾丝蒂尔一行必须要将这一切向女王报告，虽然雾香帮忙预定了前往王都的飞艇票，但大家来到飞艇停机坪后却发现这里已经被军事管制（反正无论如何都得自己走路吧……）大家只好又改成步行……通过到王都的关卡时，不幸又被识破了游击士身份，幸好亚鲁瓦教授及时出现，假称自己是雇佣游击士来保护自己行程，总算让艾丝蒂尔一行成功地混了过去。

一路有惊无险地来到王都这座最大的城市，还是先去游击士协会去办手续，在这里遇到一群前去参加比武大会的游击士，在负责人艾南的建议下，艾丝蒂尔两人也决定前往会场看看比赛。

来到王宫门口，从士兵口中得知女王陛下生病了，现在的王国代理人是他的侄子杜南公爵，政务处理更是交给了公爵的左右手——理查德上校。换言之，这个国家已经被阴谋家操纵了！

随后大家来到武术大会的预选赛场，原来金也参加了比赛，而且没有队友的他竟然轻松地连赢了两场比赛！随后，公爵发表讲话：比赛的冠军队可以应邀参加王城举办的晚宴。这一消息给了艾丝蒂尔极大的鼓舞——如果能和金组队参加比武大会，并取得冠军，那么不是就有机会见到女王了了吗！

意外寻找到的突破口让艾丝蒂尔劲头十足，两人来到阳光铃铛酒廊寻找金，不过正主儿没找到，却又碰见了摇头晃脑自我陶醉的奥利维尔，好不容易甩开他前往大使馆，又没找到金，据门卫说好像是去了艾尔贝，没办法，跟着追去吧。

转了一圈后，还是没见着金的人影，倒是突然听到女性的惨叫声，大家立刻赶去，原来是一名采药的修女遭到了魔兽的袭击，不知道为何，这里的魔兽也突然增多了。救出修女后，却发现更多的魔兽涌了上来。危机时刻，遍寻不着的金却正好出现了，三人联手终于消灭了魔兽。

回到酒店，大伙讨论了参加比赛的事宜，但感觉要想夺冠还是欠缺了点实力，因为队伍里还缺少一个人，不过这个烦恼很快就解决了，阴魂不散的奥利维尔再次出现，大家一边庆幸凑齐了人数，一边却在隐隐感觉是不是遇到了更大的麻烦……

第二天清早，队伍准时在酒店门口集合，随后到竞技场办理组队手续。没想到卢安的渡鸦帮一伙居然也通过了预选赛进入了正赛，真是狭路相逢啊……

进入南侧的选手休息室后，就是等待正式比赛了，与在同一休息室里的全员对话，比赛正式开始……对手正是渡鸦帮！

击败渡鸦帮当然是很轻松的事，不过接下来出场的情报部队伍却显示了他们不容小视的实力。比赛结束后，渡鸦帮送来了一件礼物——地下水路的钥匙A，在那里打打魔兽练练级吧。武术大会第二天，再参加比赛，却在竞技场碰见了新手记者朵洛西，原来她是帮记者奈尔来传话的，约艾丝蒂尔比赛后去通讯社找他一起商量获得的情报。

比赛胜利后去，艾丝蒂尔一行找到记者奈尔，并且看了一些他从军队借来的资料，不过当中并没有什么太引人注意的地方。回到酒店准备休息后，奇怪的事情却发生了！床上不知何时有人留下了纸条：今夜10点，到大圣堂来。

绕开街道上的巡逻士兵到达目的地，发现约见大家的竟然是白天营救的那个修女——其实她的真正身份并不是修女，而是负责保护科洛丝的女王亲卫队尤莉亚中尉。原来她希望艾丝蒂尔和约修亚能够进入城内和女王见面，随后她还准备了一封写给女管家希尔丹夫人的介绍信，如果能够成功进入王宫，她会安排以后的事情。

从大圣堂出来后，约修亚深深地感慨自己受艾丝蒂尔和父亲的影响，已经越发地坚强了，他向艾丝蒂尔做出了承诺：如果这次的事情能够结束，父亲能够平安归来，他一定会把自己以前的身世做一个坦白的说明。

武术大会终于进入最后一天，成败在此一举了。从艾南处得到地下水路东区的钥匙，可以在这里再锻炼一下队伍。然而让人意外的是，看似强大的情报部队伍却在决赛中被轻松击败，艾丝蒂尔自然是高兴得手舞足蹈，而理智沉稳的约修亚却隐约感到不安……

不管怎么说，10万的比赛奖金和女王晚宴的入场券总算是顺利拿到了，而且马上就可以进入到仅从外观看就异常雄伟的格兰塞尔城了，光是想想就让艾丝蒂尔兴奋不已。

安排好房间后，艾丝蒂尔和约修亚便开始四处活动，打算在晚宴前就找到丹尼尔夫人，并将介绍信交给她，结果在女王卧室前被卫兵拦住了，这时走出一名似乎是执事身份的女性，原来她就是负责服侍女王的丹尼尔夫人。

看到了介绍信，丹尼尔夫人很快就明白了是怎么一回事，随后她让两人先去参加晚宴，结束后再来找她，似乎已经有了什么主意。

晚宴按时举行，然而却发生了令人惊讶的事情——理查德突然宣布“女王有意即刻退位，并将王位让与公爵”。理查德的阴谋又更进一步了！ 事不宜迟，晚宴结束后赶紧去找丹尼尔夫人。倒霉的是刚一出大厅就撞到了理查德大佐狭路相逢，更倒霉的是还被他强行带到了谈话室。在那里，理查德却回忆起了自己与卡西乌斯在一起的时光，看着他怀念的样子，艾丝蒂尔第一次突然感觉自己面前的这个人并不像一个反贼。

几经周折终于还是，原来她的主意就是让两人装扮成侍女，进宫面见女王，而且本来约修亚就有过扮女生的经验……汗。就这样，两人终于被带到女王的面前，听完在一切汇报后，女王告诉大家，理查德一伙人的真正目的是王国的地下遗迹，而她自身目前也已经被软禁，女王本不想将更多人卷入事件，但仍被两个孩子的决心打动，并将一件重要的事情托付给两人：救出被情报部抓走的人质，女王心目中真正的继位人选——科洛蒂娅公主。

女王的请托可是非同小可，于是整个游击士协会都行动起来了，先去联络分散在城中各处的游击士，尤利亚带着女王亲卫队出现，这下大家更是信心满点了！全员做出了周密的部署，分为佯攻组、伏击组、扰乱组和突入组。深夜，队伍在周游道集合完毕，在艾丝蒂尔的指挥下，攻向艾鲁贝宫，营救公主的作战终于开始了。

佯攻组、扰乱组和伏击组成功的削弱了守卫的力量，艾丝蒂尔和约修亚、金组成的突入组趁机一鼓作气地攻入了王宫内部，在打倒最后的两名守卫后，站在艾丝蒂尔面前的公主却让她大吃一惊——不，是太熟悉了，原来就是学生科洛丝！她就是女王心目中，这个国家最适合的继承人！艾丝蒂尔突然想起了两个人曾经作出的约定——一定要在王都的游击士协会再次碰面。没想到，再次见面竟然是这样的场合。

这里的事情终于得到了比较成功的解决，另外一边却传来不幸的消息，莫鲁卡将军的孙子竟然被敌人挟持为人质，正在大家一筹莫展时，席拉扎德与奥利维尔却突然出现了，并且顺利的解决了这个事件。

不过要高兴还早了点，因为女王还在被软禁中，而且得知此间事态的理查德大佐正在往这里调兵谴将，眼看就要被围困，科洛丝却拿出了一张秘密地图，原来从地下水路的隐藏通道，可以直接通入王宫内部。

队伍分成三组，约修亚与金、奥利维尔从地下水路进发，打开隐藏的门，进入北城区，当正午的钟声响起时，约修亚的小组则佯做攻击冲入城内，吸引了敌人的兵力，趁这个机会，艾丝蒂尔一组乘坐飞空艇，神不知鬼不觉地降落在了空中庭院！

一路打败这里的守卫和公爵，终于再次见到了女王，这时在竞技场中出现过的红衣神秘人物——洛伦茨少尉再次出现，原来他也是出现在纵火场救出院长的男子，这时才见识到对手真正的实力啊……好不容易将他击败时，他却突然起身将队伍再次击倒。“您并没有怜悯我的权利，哈梅尔这个名字，我想您应该不会陌生吧。” 在给女王留下一句神秘的话语后，他就从身后的悬崖飞身跳下……大家这时才醒悟，他只是给理查德大佐的计划拖延时间。

虽然女王已经获救，但大家的心情却依然沉重，因为理查德已经潜入了王宫的地下宝库，这里正收藏着利贝鲁王国保有的“七至宝”之一——“辉之环”。这件危险物品有着将人类灵魂与炼狱连接的恐怖威力！

在赶来宫中的拉塞尔博士的帮助下，众人打开了导力梯，继续向地下遗迹追去，艰难地进入地下5层后，终于再次见到了理查德大佐，原来他认为自己做这一切的目的，不过是为了“让利贝鲁走向繁荣，从而不再担心被侵

略”，但是他却不知道自己为何会知道这样的场所存在，难道他也是被控制的吗？打败理查德后，这里的古代装置却突然失去控制，在刺耳的报警声中，巨大的墙壁自动打开，一个惊人的人形兵器出现在大家的面前……它就是辉之环守护者。在漫长而艰苦战斗中，众人终于将这个不死的兵器一次又一次打倒，然而就当大家准备松一口气时，阴魂不散的机械却又活动起来，危急时分，理查德大佐却突然作出了反常的举动，他拦住了守护者，准备牺牲自己让大家们逃离！“在和你们决斗失败时，我的命运其实已经到头了。”正当理查德灰心失望时，遥远之处却突然传来一个声音：“只要坚持自己的信念，就一定能找到取胜的机会，我教给你的这些，难道你都忘了么？”

一个人影突然飞出，只一击就毁掉了机械的手臂！艾丝蒂尔的父亲终于来了！在这最危急的时刻！在巨大的精神鼓舞下，大家重新振作起来，又是一番漫长的死斗，巨大的古代兵器终于轰然倒下……

尾声

一切都结束了，王都回复了平静，艾丝蒂尔自然想好好地询问父亲究竟做什么去了，但他却只是轻描淡写地回答“随便看看而已”，便不愿再说……虽然对这个回答很不解，但艾丝蒂尔还的得到了她最期待的东西——和约修亚同时被授予正式游击士资格。

不过，还剩下一件事没有解决，那就是约修亚神秘的身份，趁着休息时分，约修亚终于说出了自己内心的想法，想要和艾丝蒂尔一起生活下去，或者是一起继续旅行，约修亚出人意料的直率却让艾丝蒂尔害羞地跑去买冰激淋“放松心情”了，于是留下约修亚在坐位上等待。

就在这时，一个人悄悄走了过来，赫然是亚鲁瓦教授！两个人仿佛早已认识的样子，约修亚更是感到一中强烈的不舒服。

随着教授解开了加附在约修亚身上的封印……约修亚回忆起了一切……原来，教授就是能够使人们记忆扭曲的“蛇之使徒”成员之一，约修亚正是他创造出来的杀手，“执行者13号”。为了启动辉之环，他必须将艾丝蒂尔父亲这样强大游击士“清扫”出国内，于是，他故意让封住记忆的约修亚受伤，然后进入艾丝蒂尔家中探听情报，随后将艾丝蒂尔的父亲引出国外，从而让理查德大佐的阴谋能够顺利实施。

将自己的过去完全回想起来之后，约修亚深深的陷入了绝望中……可是，当艾丝蒂尔返回时，粗心的她竟然没有看出约修亚的故做镇静……

然而，晚饭后的艾丝蒂尔仍然感觉到一丝不安，来到约修亚的房间时，却发现里面早已空无一人。就在此时，空中却回荡里熟悉的那首“星星所在的地方”，追随着美妙的音乐，艾丝蒂尔追到了空中庭院……

按照约定，约修亚此刻要自己真正的身份告诉艾丝蒂尔，但五年的生活，温馨又幸福的生活，要在此刻终结是多么残忍的一件事情！在将口琴交给艾丝蒂尔后，口琴上附着的即时生效催眠药也送入了她的口中。趁着艾丝蒂尔的昏睡，约修亚选择了消失……

（剧终）

文／转生之炎

后记：将整个游戏通关后，感觉很多地方并没有交代清楚，尤其是结尾部分，给人留下了无限悬念，尤其是艾丝蒂尔与约修亚若隐若现的情谊，真是叫人牵肠挂肚啊……好在《英雄传说 空之轨迹 SC》（第一作是 FC，就是 FRIST CHAPTER，所以第二作就顺理成章地是 SECOND CHAPER 了）已经于今年 3 月面市了，续作中，艾丝蒂尔独自踏上了寻找约修亚的旅程……总算让我对这个凄凉结局有了少许安慰。为这个游戏做剧情攻略已经让我深深地迷上了它如史诗般美丽而壮阔的世界，和男孩女孩宛转凄美的感情。这对于随着年龄增长而对游戏逐渐麻木的我来说，是一种难得的体会，这敲下这最后一段文字的同时，我已经下决心要把 SC 这一部续作仔细地品味一番了，同时也向和我一样的剧情派玩家推荐吧。

《死神 魂之热斗3》是2006年年中PSP上推出的“角色类”游戏中比较引人关注的一款，作品再现了原作中华丽的战斗感觉，对各种细节再现得非常仔细。对于喜欢《死神》的PSP玩家来说，这是一款值得收藏的游戏。

菜单介绍

●**SOUL ROAD:** 此模式就是在各种条件下不停地战斗，主要用来提升角色的信赖度以及获得隐藏援护人物。信赖度100%后大部分角色都能获得第二套衣服。

●**MISSION BATTLE:** 初期只有STORY MISSION，完成全20个任务后新增“カラクラヒーローズ　マッハ”模式。这两个模式可以获得新的可操作角色。

●**VS CPU:** CPU对战模式，初期有TIME ATTACK，SURVIVAL，FREE BATTLE可选， SOUL VS：连机对战模式

●**TRAINING:** 训练模式

●**浦原商店:** 由以上各模式获得Point来购买各种收集，此模式下可以购买新的援护角色OPTION：各种游戏相关设定。

战斗介绍

【战斗画面】

体力值槽	一般情况下有两条，全部消耗结束败北，当显示红色可以激发觉悟状态
援护槽	攻击和灵压夺取成功都会增涨。援护人越多，援护槽越短，从中间的依次消费，攻击援护每次消耗总长1/3，辅助援护则全部消耗完毕。
灵压槽	敌我共用，攻击增涨，受伤害下降，长度影响奥义的强度。超过两槽火就会点燃，此刻奥义攻击伤害最大。
战斗信息	显示连击，角色状态和战斗信息

【战斗信息】

58CRUSH	敌我双方消耗一条体力值槽
BREAKOUT	一方获胜
PERFECT	一方不损耗完胜

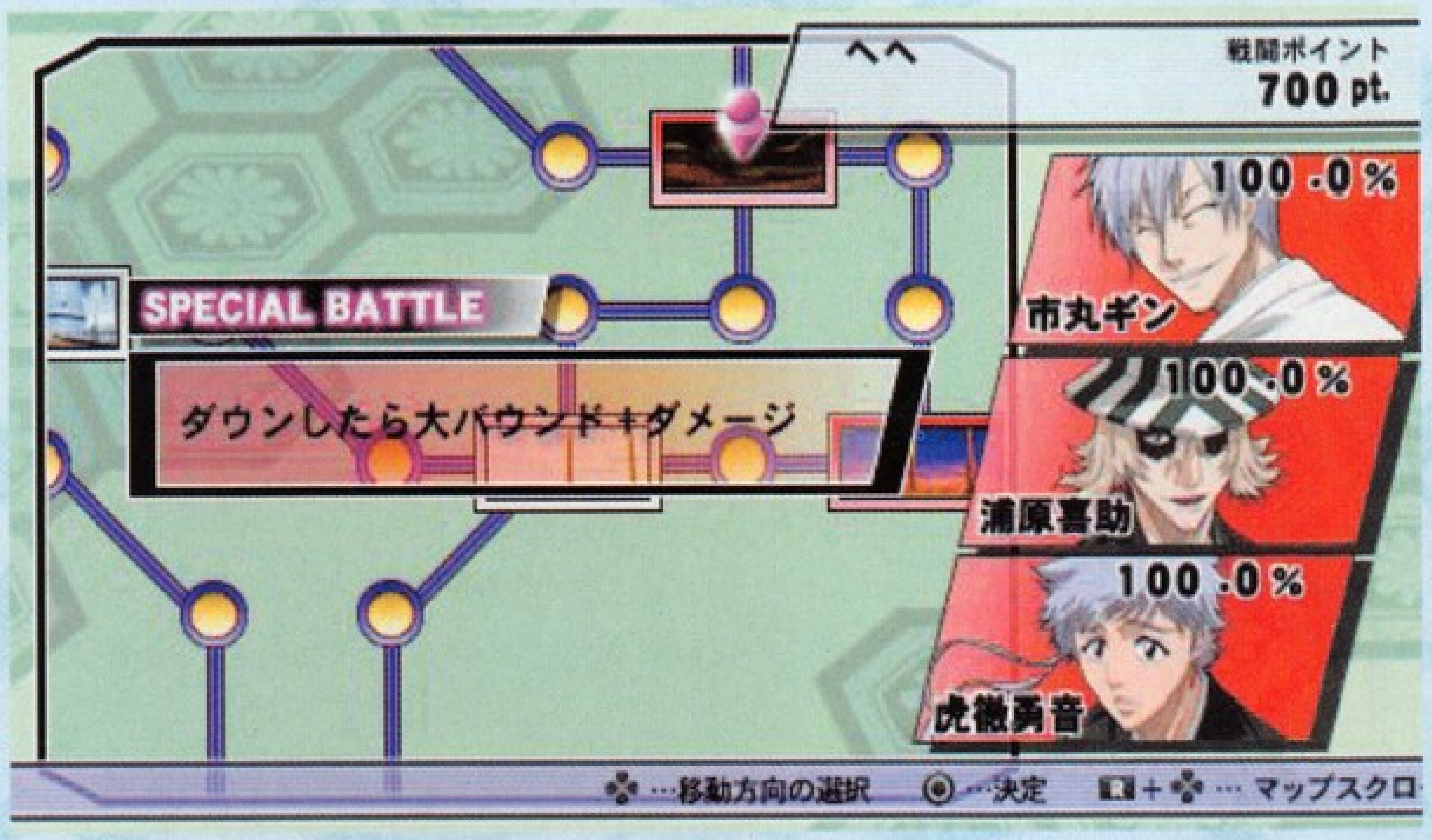
【角色状态】

ATTACK UP/DOWN	攻击力上升 / 下降
DEFENSE UP/DWON	防御力上升 / 下降
SPEED UP/DOWN	速度上升 / 下降
GRAVITY	靠近该状态角色速度下降
THROW UP	投技伤害增加
INVICIBILITY	无敌状态
WIREDAMAGE	受攻击就被吹飞
LIFE LOST	体力值徐徐下降
SWORD ATTACKUP	斩魄刀威力上升
SPRITE UP	灵压夺取能力上升
DAMAGE CONVERTION	伤害转换
SPRITE ABSORB	靠近该状态角色灵压被吸收
SP ATTACK UP ▮	奥义攻击力上升 身上有紫色毒雾产生
COUNTER	反击
NO GUARD	无法防御

【各角色共通技巧】

动作	操作	说明
场地移动	方向键	左右为横移动，上下为侧移动
轻攻击	×	速度快攻击范围小，能克制重攻击
重攻击	○	主力技,配合方向键使用大多为鬼道或者一解。
跳跃	△	跳跃中可以发动空中攻击
灵压释放	□	释放后配合其他按键还有特殊用途
灵压夺取	灵压释放后长按□＋连打△	周身会形成屏障,连打越快范围越大。可以夺取灵压使对方硬直吹飞，双方灵压相当会出现对抗特写。
灵压奥义	灵压释放后短时间内○或×	无论是否有灵压槽都能使用，灵压槽越长伤害越大，出现动画表示完全击中，一些特殊的见角色分析
防御	自动或者后	不做任何动作默认为防御重攻击，拉后防御的攻击种类更多
受身	空中○或×	实用技巧
投技	后＋○	必须近身
觉悟	血槽红了后灵压释放＋△	此状态下灵压槽不断上涨
空中冲刺	△＋△	部分角色表现为瞬步
地面冲刺	□＋□	
开启菜单	START	可以选择保存SAVE,查看出招表COMBO LIST，更改键位KEY CONFIG，退出游戏OUT GAME。SOUL ROAD 下不能退出。MISSION MODE 还会显示任务条件。

模 式 详 解



【1、SOUL ROAD】

第一进入该模式下选择 NEW GAME起名后开始，第一个选择操作的角色，第二个选择援护角色。最后进入游戏。

操作 模式进入后的操作：	
方向键	移动
○	决定
方向键＋R	查看地图

●画面解释

该模式主要是在地图上遇敌战斗，获得PT，并且提升援护角色的信赖度。

左边是地图，右方为选择的援护角色，左上方为目前的PT。

地图上有如下几种地形：

蓝色：援护角色信赖度上升

红色：普通战斗区域

白色：无特殊事件

黄色：随机发生战斗或者激发特殊条件

红白闪烁：有特殊条件的战斗，如图

有角色头像区域：会发生对话，根据选择信赖度变化，特定角色特定选项可以开启新的援护角色。

●特殊条件

主要分为如下几类：

1、相关能力上升或者下降：如攻击力，防御力等

2、角色处于特殊状态：如 SUPER ARMOR 等

3、特定动作伤害：如被吹飞追加伤害等

●战后结算

战斗后根据该场战斗的难度决定获得的PT数，一旦战败，PT归零。按照本次获得的点数一定比例提升援护的信赖度，所有援护角色相同结算，所以援护越多越好。

●特殊对话

战败后100%发动，在限定时间内作出选择，产生信赖度变化。战胜也有一定几率发动。

●开启援护

援护角色	回答	开启援护
市丸ギン	トウセン	东仙要
石田雨龙	卯の花	卯ノ花烈
黑崎一护/一护（拼字A）解	ケイゴ	浅野启吾
茶渡泰虎	一心	黑崎一心
浦原喜助	雨	柚屋雨
松本乱菊	射场	射场铁左卫
阿散井恋次	一角	斑目一角
雏森桃	イサネ	虎彻勇音
朽木ルキア/ルキア死神	コン	コン
茶渡泰虎	カリン	黑崎夏梨
四枫院夜一	空鹤	志波空鹤
更木剑八	弓亲	绫濑川弓亲
黑崎一护/一护（拼字A）解	花太郎	山田花太郎
黑崎一护/一护（拼字A）解	水色	小岛水色
浦原喜助	游子	黑崎游子

【2、MISSION BATTLE】

●模式说明

STORY MISSION：故事模式，主要是ルキア被抓走后，到蓝染叛变的剧情。包含了20场经典的战斗以及相关动画，每场战斗都有特殊条件，红字为追加条件，全部任务激发需要达成所有条件。

CONTINUE：继续

FREE MISSION：可以选择任意角色挑战任务，但是需要红字条件激发的任务挑战不可。

カラクラヒーローズ マッハ：全部20个任务完成后追加此模式，此模式为原创剧情，讲述的是几个队长进入现世的故事，有原创动画，由于观音寺作为领导者，这部分剧情变得有些古怪。要完成此模式只需要让所有出现的角色全部战斗一次即可。

●任务说明

MISSION #01 Nice to meet you,I will beat you

对手：黑崎一护 VS 阿散井恋次

条件：我方只有一条体力槽，对方两条

说明：经常侧闪抓准空挡攻击即可。难度：B

MISSION #02 The blade and me

对手：黑崎一护 VS 浦原喜助

条件：用灵压奥义击败对手

追加条件：战胜后体力槽保持1条以上，完成后进入MISSION #03

说明：注意躲避，保持体力。

难度：A

MISSION #03 血雨

对手：黑崎一护 VS 市丸ギン

条件：战胜高攻的对手

说明:还是要注意用侧移动躲避攻击,被打很痛。

难度：A

MISSION #04 Cause For Confront

对手：黑崎一护 VS 阿散井恋次

条件：觉悟状态下击败对手

追加条件：灵压槽两格以上结束战斗，完成后进入MISSION #05

说明：要想达成追加条件颇有难度，多用灵压释放来积攒灵压槽吧。

难度：S。

MISSION #05 Split Under The Red Stalk

对手：吉良イヅル VS 雏森桃

条件：对手灵压不断上升

说明：猛攻即可。

难度：B

MISSI MISSION #06 Insanity & Genius

对手：石田 灭却师最终形态 VS 涅マユリ

条件：中毒体力不断减少情况下战胜对手

说明：必须速战速决，远程攻击配合奥义。

难度：A

MISSION #07 The Undead

对手：黑崎一护 VS 更木剑八

条件：对手SUPER ARMOR状态

追加条件：至少使用一次援护

说明：援护槽很长，多用灵压夺取来积攒，否则很容易就结束战斗了。

难度：A

MISSION #08 The True Will

对手：日番谷冬狮郎 VS 雏森桃

条件：在对手灵压不断上涨的情况下将其灵压降至0即可

说明：猛攻配合灵压夺取,期间不能耽搁太久。

难度：A

MISSION #09 The Creeping Limit

对手：日番谷冬狮郎 VS市丸ギン

条件：灵压奥义战胜对方

说明：简单的战斗。

难度：B

MISSION #10 Remanant

对手：黑崎一护 VS 朽木白哉

条件：对手灵压解放能力高

追加条件：战胜后体力槽保持1条以上，完成后进入MISSION #11

说明：猛攻即可。

难度：B

MISSION #11 The Supernal Tag

对手：四枫院夜一 VS 朽木白哉

条件：战斗保持1分钟以上

说明：白哉还是很猛的，多用瞬步吧。

难度：B

MISSION ＃12 Blazing Souls

对手：恋次 （拼字 A）解 VS 朽木白哉

条件：对手灵压不断上升

说明：已经（拼字 A）解了还怕什么。

难度：B

MISSION ＃13 Only Merclfully

对手：更木剑八 VS （拼字 B）村左阵

条件：对手体力不断回复

说明：很难缠的战斗，保持攻击频率。

难度：S

MISSION ＃14 Blackmoon Rizing

对手：一护（拼字 A）解 VS 朽木白哉

条件：我方弱攻击无效

追加条件：1分钟以内解决绝对能达成，完成后进入 MISSION ＃15

说明：本来也很少用弱攻击，一般不是很差都能达成追加条件。

难度：B

MISSION ＃15 Long Way to Say Goodbye

对手：四枫院夜一 VS 碎蜂

条件：蜂纹华状态且体力且双方都只有一条体力槽

说明：好在碎蜂出奥义情况不多，抓紧解决即可。

难度：A

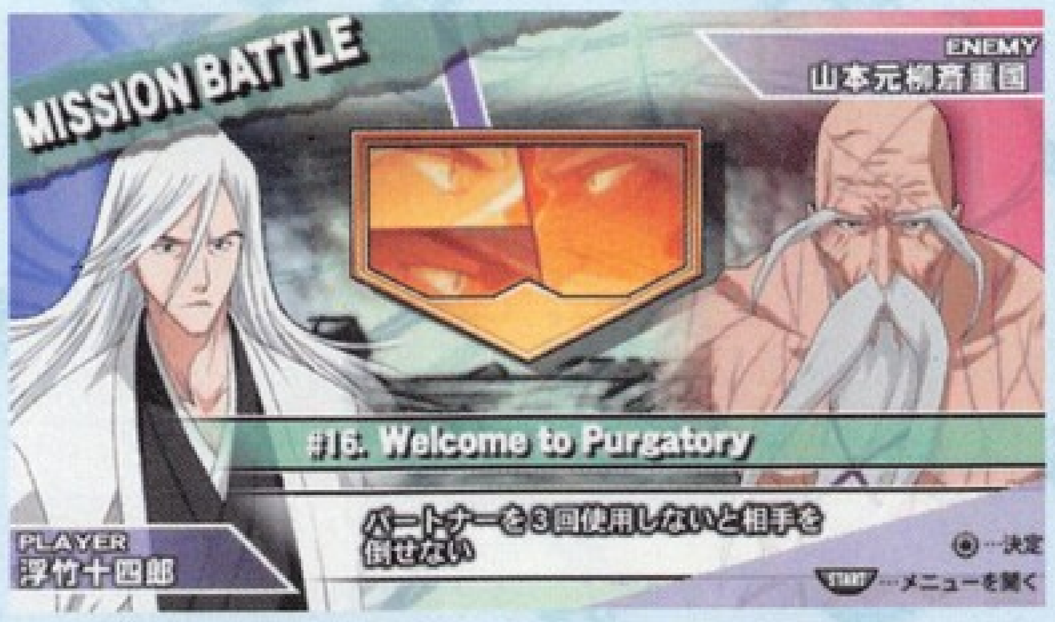
MISSION ＃16 Welcome to Purgatory

对手：浮竹十四郎 VS 山本元柳斋重国

条件：援护使用 3 次以上

说明：一边砍一边蓄，蓄满就使用援护吧。

难度：B



MISSION ＃17 Black and White

对手：一护(拼字 A)解 VS 白哉(拼字 A)解

条件：双方都是觉悟状态

追加条件：之前所有追加条件全部达成，进入 MISSION ＃18

说明：虽然白哉很猛，一护（拼字 A）解也不是吃素的。

难度：B

MISSION ＃18 Behind Me, Behind You

对手：松本乱菊 VS 吉良イヅル

条件：我方速度下降

说明：影响不大，只是灰猫难控制了点。

难度：B

MISSION ＃19 End of Hypnosis

对手：日番谷（拼字 A）解 VS 蓝染总右介

条件：只有灵压奥义才能给对手伤害

说明：既然奥义不一定需要灵压，那就猛放即可。可上＋〇〇冻结后再用，成功率高。

难度：A

MISSION ＃20 The United Front

对手：一护（拼字 A）解 VS 蓝染总右介

条件：只有援护发动的情况下才能给对手伤害

说明：援护槽很长，积攒完毕后猛攻吧。

难度：A

●开启角色

MISSION #06	石田 灭却师最终形态
MISSION #09	日番谷（拼字 A）解
MISSION #12	恋次（拼字 A）解
MISSION #17	白哉（拼字 A）解
任务全达成	カラクラヒーローズ
カラクラヒーローズ	ウルキオラ

【3、VS CPU】

TIME ATTACK

初始条件均为 30 分钟，战胜 10 人就可以通过了。

●开启角色

使用角色	开启角色
山本元柳斋重国	（拼字 B）村左阵
浮竹十四郎	京乐春水
涅マユリ	涅ネム
（拼字 B）村左阵	佐木修兵
朽木ルキア	ルキア死神
更木剑八	草鹿やちる
京乐春水	伊势 七绪

SINGLE GROUP：前者不能援护，后者可以。

SURVIVAL：体力值无法回复，持续战斗，连胜 10 人后开启 EX SURVIVAL。

EX SURVIVAL：对手可以指定角色，一击就可以打败。

FREE BATTLE：指定对手战斗

【4、浦原商店】

ITEM SHOP

购买各种收集，部分需要开启该角色后才会出现。

●开启援护

一护死神虚化	10000
大逆の蓝染总右介	10000
斩月	10000
ドン观音寺	10000

CARD MODE

类似对战卡片的收集，这边可以看到各种招式的名称。

CARD PASSWORD

输入正确后每条可以获得 100 P

全密码：（注：魂＝狮子，炎＝火焰）

<table>
<tr><td>护|魄|浦|黑|灭|剑</td><td>魄|灭|虚|护|刀|心</td><td>心|魄|心|虚|灭|黑</td><td>却|炎|斩|朽|剑|黑</td></tr>
<tr><td>护|斩|心|心|斩|心</td><td>魄|炎|护|却|剑|魄</td><td>心|刀|魄|虚|护|剑</td><td></td></tr>
<tr><td>护|刀|魄|虚|护|炎</td><td>魄|炎|魄|护|却|炎</td><td></td><td>剑|魄|黑|黑|魂|剑</td></tr>
<tr><td>护|浦|刀|护|护|白</td><td>魄|炎|刀|白|白|虚</td><td>虚|斩|白|尸|虚|斩</td><td>剑|魄|朽|炎|护|尸</td></tr>
<tr><td>护|虚|却|却|尸|炎</td><td></td><td>虚|却|刀|斩|剑|却</td><td>剑|斩|剑|灭|却|朽</td></tr>
<tr><td>护|灭|虚|尸|心|灭</td><td>斩|浦|斩|白|黑|黑</td><td>虚|炎|魄|魂|尸|朽</td><td>剑|朽|灭|护|朽|虚</td></tr>
<tr><td></td><td>斩|魄|白|尸|护|却</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>黑|魄|朽|黑|尸|剑</td><td>斩|魂|却|魂|炎|炎</td><td>朽|虚|浦|刀|灭|黑</td><td>尸|白|剑|虚|炎|黑</td></tr>
<tr><td>黑|心|护|白|浦|魂</td><td></td><td>朽|灭|剑|护|却|却</td><td>尸|灭|魄|虚|浦|尸</td></tr>
<tr><td>黑|朽|灭|却|朽|尸</td><td>刀|白|魄|护|炎|魂</td><td></td><td>尸|灭|魂|白|却|刀</td></tr>
<tr><td>黑|灭|魄|却|却|虚</td><td>刀|斩|虚|炎|黑|朽</td><td>灭|护|心|黑|炎|护</td><td></td></tr>
<tr><td>黑|却|灭|魄|心|尸</td><td>刀|浦|护|斩|朽|心</td><td>灭|护|尸|魂|黑|浦</td><td>魂|白|朽|白|斩|却</td></tr>
<tr><td>黑|剑|魂|心|白|心</td><td>刀|心|心|斩|剑|斩</td><td>灭|浦|刀|虚|灭|刀</td><td>魂|斩|斩|浦|灭|魂</td></tr>
<tr><td></td><td>刀|心|心|浦|魄|浦</td><td>灭|却|魄|心|浦|浦</td><td>魂|刀|魄|刀|剑|尸</td></tr>
<tr><td>白|刀|黑|却|白|白</td><td>刀|尸|虚|朽|却|尸</td><td>灭|尸|朽|白|心|白</td><td>魂|刀|浦|剑|浦|朽</td></tr>
<tr><td>白|剑|斩|魂|虚|护</td><td>刀|炎|心|心|护|灭</td><td></td><td>魂|灭|黑|刀|朽|虚</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>却|护|护|心|虚|护</td><td></td></tr>
<tr><td>魄|黑|黑|斩|尸|白</td><td>浦|浦|剑|魄|炎|护</td><td>却|护|黑|心|浦|灭</td><td>炎|魄|朽|浦|剑|浦</td></tr>
<tr><td>魄|魄|魂|朽|刀|刀</td><td>浦|虚|白|却|魄|护</td><td>却|黑|黑|灭|黑|浦</td><td>炎|剑|白|剑|刀|护</td></tr>
<tr><td>魄|浦|魄|心|浦|黑</td><td>浦|却|灭|剑|护|尸</td><td>却|黑|尸|浦|浦|炎</td><td></td></tr>
<tr><td>魄|心|斩|心|黑|却</td><td>浦|剑|虚|朽|心|心</td><td>却|刀|浦|魄|朽|心</td><td></td></tr>
<tr><td>魄|心|浦|灭|尸|灭</td><td></td><td>却|浦|虚|护|浦|刀</td><td></td></tr>
<tr><td>魄|虚|黑|护|斩|灭</td><td>心|护|斩|剑|魄|魄</td><td>却|朽|浦|黑|虚|刀</td><td></td></tr>
</table>

SOUND MODE：音乐，音效以及各声优的演出。

GALLERY MODE：＃04－＃07 需要开启所有角色。

MOVIE MODE：1 为 STORY MISSION 下所有动画，2 为カラクラヒーローズ マッハ下所有动画。

OPTION

GAME SETTING	
DAMAGE LEVEL	伤害级别
DIFFICULTY	难度
SOUND SETTING	
SYSTEM VOICE	系统人声
SE VOLUME	音效
BGM	背景音乐
KEY CONFIG：键位设定	
SAVE/LOAD：存储 / 读取，可以设定自动	

【1、可操作人物介绍】

说明：

1、按照选人菜单上从上到下A-C排列，从左到右1－11排列，确定人物位置。

2、第二套服装都是在信赖度达到100％的情况下获得，选择的时候按□确定。

出现条件：
使用浮竹十四郎完成 Time Attack

攻击：B 范围：B 速度：S 综合：A

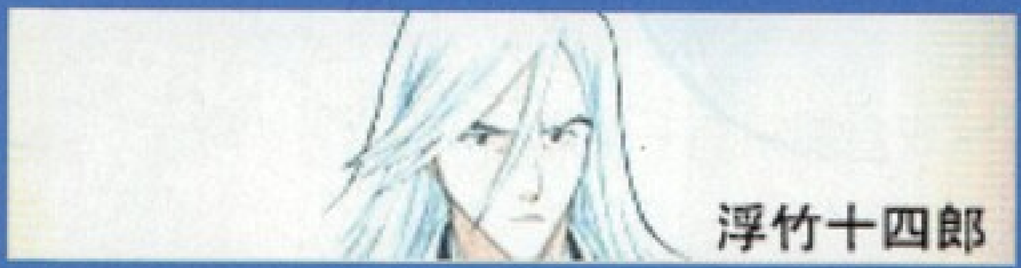
奥义 1：□＋×　瞬哄　气をつけろよ、上手く加减できんからの

奥义 2：□＋○　瞬哄　气をつけろよ、上手く加减できんからの

简评：夜一姐姐果然还是很强的，由于招式中瞬步的存在，使得虽然攻击范围小但是几乎都是必中的，因为每次出现不是头顶就是身后，同时招式中还具备远程攻击能力。奥义 2 和奥义 1 的区别在于，2 会移动到角色后方，命中机会更高。1的话只是范围大一点，伤害较小。

援护能力：瞬步移动到对手背后。

第二套服装：黑色旗袍



出现条件：
初期可用

攻击：A 范围：B 速度：B 综合：B

奥义：□＋×或○　闪电旋风

简评：由于电属性没有麻痹的效果，所以整体就显得比较普通了，在原作中没有出彩表现，奥义制作也就很简单，且判定范围很小，只有前方小格方块。

援护能力：攻击力大幅度上升，体力徐徐下降。

第二套服装：黑色西装

出现条件：
初期可用

攻击：B 范围：B 速度：B 综合：B
奥义：□+×或○　面を上げろ、???!
简评：一般的角色，出招以前突为主，判定范围小，奥义同样如此，可惜本身没有显示出动漫中可以使对手动作缓慢的特性。
援护能力：近身的时候可以使得对手速度下降。
第二套服装：学生装

出现条件：
使用浮竹十四郎完成 Time Attack

攻击：A 范围：A 速度：A 综合：A
奥义：□+×或○　旋风
简评：比十四郎好一点，攻击结束都会附带旋风，奥义的判定范围为前方一直线，但是要真正发挥也和十四郎一样前方小格方块。
援护能力：旋风攻击对手。
第二套服装：白色西装

出现条件：
初期可用

攻击：A 范围：A 速度：A 综合：A
奥义：□+×或○　砕けろ、镜花水月!
简评：原作中的大人气反派角色，前+○○就可以应付很多人，但其它招式不是很实用。奥义为反击技，对战的时候用途不大。
援护能力：黑棺攻击对手。
第二套服装：头发后梳造型

出现条件：
初期可用

攻击：B 范围：B 速度：A 综合：B
奥义：□+×或○　うなれ、灰猫!
简评：御姐王道，战斗中前+○斩魄刀可以化作灰猫辅助攻击，只是操作起来不是很方便。奥义范围很大，比较实用。
援护能力：对手周身范围内出现具有攻击判定的灰。
第二套服装：紫色旗袍

出现条件：
使用山本元柳斋重国完成 Time Attack

攻击：A 范围：S 速度：B 综合：A
奥义：□+×或○　?解，黑绳天谴明王!
简评：虽然外形不是人类，但是比较好用，范围弥补了速度的不足，奥义铨解后的状态，范围杀伤力更是把进一步提升。
援护能力：增加自身投技伤害
第二套服装：蒙面普通死神装

出现条件：
初期可用

攻击：A 范围：B 速度：A 综合：A
奥义 1：□+×　散れ、千本樱!
奥义 2：□+○　见せてやろ、千本樱!
简评："集合美貌实力温柔冷酷华丽于一身"的人气王者，虽然普通攻击范围不大，但是附带的瞬步和苍火坠足以够弥补缺点了，再配合缚道，基本可以无敌了。奥义和夜一的类似，一般在敌人连续攻击的时候用第一招比较好，防御的话自然是第二招王道了，攻击范围很大。
援护能力：自身灵压解放能力上升。
第二套服装：褐色西装

出现条件：
初期可用

攻击：A 范围：A 速度：B 综合：A
奥义：□+×或○铨解、金色疋杀地藏!
简评：长的虽然难看，但是用起来比较方便，招式比较伸展，范围大，上+○放毒物是很无赖，角色中毒后会间歇硬直。奥义的攻击判定是前方靠上，所以容易被中断。
援护能力：释放毒雾，对手碰触后混乱，产生硬直。
第二套服装：粉色西装

出现条件：
任务模式完成任务 9

攻击：S 范围：A 速度：A 综合：A
奥义：□+×或○　终りにしろぜっ!
简评：铨解后攻击范围反而变小了，但是有比较长的滞空时间，喷冰有较长时间的冻结效果比较有用。奥义为普通状态下的强化版判定范围还是小了点。
援护能力：冷气冻结对手。
第二套服装：无

出现条件：
任务模式完成 17 号任务

攻击：S 范围：S 速度：B 综合：S
奥义 1：□+×　歼景千本樱景严!
奥义 2：奥义 1 状态下灵压槽消耗完毕前□+×　终景、白帝剑!
奥义 3：□+○　散れ、千本樱景严!
简评：花一样的男子……斩魄刀化作了樱花，华丽而范围极大，只可惜速度慢了，铨解特点在于他的奥义。奥义 1 释放后灵压槽会不停下降，樱花化作无形的短刀，攻击附带飞刀效果。再次□+×释放的白帝剑绝对华丽，但命中不高。奥义 3 广范围内攻击判定，看过原作的就应该知道这招的杀伤力了。
援护能力：歼景千本樱景严攻击对手。

出现条件：
初期可用

攻击：A 范围：S 速度：S 综合：A
奥义 1：□＋× 付いて来れねмか？
奥义 2：□＋○ 见せてやるぜ、铨解の使い方を！
简评：普通状态下，前＋○绝对是主力技，奥义 2 是反击技，在灵压槽消耗完毕前反击成功进入虚化状态，虚化状态下攻击范围大幅增加，奥义 1 也强化了，只是虚化成功率不高。再次发动奥义 1 可以解除虚化。
援护能力：黑色月牙天冲二连攻击对手。
第二套服装：无

出现条件：
初期可用

攻击：B 范围：A 速度：A 综合：A
奥义 1：□＋× 孤天斩盾 おねがい！ 椿鬼、孤天斩盾！ 私は拒绝する！
奥义 2：□＋○ 双天归盾 双天归盾！ 私は拒绝する！
简评：一直很看到这位大胸MM，原作中已经显示出她的能力了，游戏中实力也不弱，近身下＋○，没有人可以防。奥义 1 是反击技但是只要盾击中对手也能发动，奥义 2 为防御技，但似乎也很容易被攻破。
援护能力：三天结盾攻击对手。
第二套服装：粉色旗袍

出现条件：
使用涅マユリ完成
Time Attack

攻击：B 范围：A 速度：A 综合：A
奥义 1：□＋× 终わりです！
奥义 2：□＋○ 抓住对手，然后爆炸
简评：比想象中实用，腿技为主，腿又很长，招式迅速。奥义 1 三连踢，近身有效。奥义 2……这个招式多少有点恶搞的意味，不过从某种意义上说，也是对原作的一种再现。
援护能力：受到攻击时。灵压槽替换体力槽。
第二套服装：粉色旗袍

出现条件：
使用更木剑八完成
Time Attack

攻击：A 范围：B 速度：S 综合：A
奥义 1：□＋× 怒らせないで！
奥义 2：□＋○ 邪魔しないで！
简评：原作里总是趴在剑八身上的可爱小家伙，速度非常快，追打也很有效。奥义 1 和 2 的区别前者是主动技范围大，后者为反击技。原作中的一个小情节造就了这个招式，不过……这真的是奥义吗？
援护能力：移动速度大幅度上升，攻击力低下。
第二套服装：白色中式童装

出现条件：
初期可用

攻击：B 范围：A 速度：A 综合：B
奥义 1：□＋× 破道の四 白雷
奥义 2：□＋○ 君临者よ！罪知らぬ梦の壁に仅かに爪を立てよ！破道の三十三 苍火坠！
简评：人类状态下自然只有鬼道可用了，基本属于远程攻击型。普通攻击下的白雷比较实用，奥义 1 的白雷速度不快不够实用，奥义 2 近身判定，范围小，不过非常华丽。
援护能力：苍火坠攻击对手。
第二套服装：紫色旗袍

出现条件：
初期可用

攻击：A 范围：A 速度：A 综合：A
奥义 1：□＋× 行くぜっ！月牙天冲！
奥义 2：□＋○ 行くぜっ！
简评：既然是主角，注定实力不会差，不过之后他还有铨解，铨解之后还有虚化，真不知道虚化后还有什么……奥义 1 速度快，范围大，反正没有灵压也能放，就随便放吧。奥义 2 为反击技，同样对真人战实用价值就不大了。
援护能力：月牙天冲攻击对手。
第二套服装：学生装

出现条件：
初期可用

攻击：A 范围：A 速度：A 综合：A
奥义 1：□＋× 付いて来られるかい？
奥义 2：□＋○ 付いて来られるかい？
简评：远程攻击的强力角色，拉开距离，普通重攻击就能很好的牵制对手了。奥义 1 需要近身攻击成功后才能发动，八方位聚点射击。奥义 2 实用度高一点，高空前方向直线连射。
援护能力：在空中灵箭攻击对手。
第二套服装：特摄片造型

出现条件：
初期可用

攻击：A 范围：A 速度：B 综合：A
奥义：□＋×或○ 霜天に坐せ、冰轮丸！
简评：又是一个大人气角色，和乱菊绝对是原作中的绝配。除了速度不够如意外，其他都还不错，招式的冻结效果也是少数有特殊作用的能力了。奥义很有气魄，但是真正发挥的话需要锁链射中对手，判定范围比较小。
援护能力：冰之轨迹攻击对手。
第二套服装：学生装

出现条件：
初期可用

攻击：B 范围：B 速度：S 综合：A
奥义1：□+×　奥义，瞬哄！
奥义2：□+○　尽敌螫杀，雀蜂！
简评：速度型角色，攻击范围比较小，以轻攻击为主，比较容易达成高连击，因此，如何在战斗中迅速且安全地接近对手是制胜的关键。奥义1范围很大，但是硬直时间长。奥义2第一次发动后会让对手中蜂纹华状态，灵压消耗完毕前再次发动，只要命中一击必杀。符合原作的设定。
援护能力：瞬步移动到对手头顶。
第二套服装：黑色旗袍

出现条件：
任务模式完成12号任务

攻击：S 范围：S 速度：A 综合：S
奥义：□+×或○　幕を引くのは…俺の剑だ！
简评：虽然他的铨解不美型，但是范围之大足以让人觉得无耻。由于近身时周转不太灵便，战斗的时候还是站在远处拿着猿头蛇身猛抽比较保险。奥义没什么可说的，大范围大伤害，只是有些人可能对这种样子的招数不感冒。
援护能力：自身攻击力大幅度上升，防御力低下。
第二套服装：无

出现条件：
初期可用

攻击：A 范围：B 速度：B 综合：B
奥义1：□+×　俺に力を贷してくれ！
奥义2：□+○　本气で行く！
简评：于是用拳头的，自然攻击范围很小，还好有冲击波辅助，但是招式硬直太大不是很实用，保持合适的攻击距离非常重要。奥义1为正前方冲击波发生，但可以被轻易防住。奥义2必须近身，击中后三连击，伤害很可观。
援护能力：自身防御力上升。
第二套服装：赤腭

出现条件：
初期可用

攻击：A 范围：A 速度：A 综合：A
奥义：□+×或○　万象一切灰烬と为せ、流刃若火！
简评：老头子也是全面性角色，招式的攻击范围可圈可点，发动进攻并不费力，只是使用大开大合的技巧时要注意留下的破绽。奥义无论是实用度还是华丽度都绝对让人满意。
援护能力：流刃若火攻击对手
第二套服装：白上衣队长服

出现条件：
初期可用

攻击：A 范围：A 速度：B 综合：A
奥义1：□+×　くらいだ！咆ぇろ！蛇尾丸！
奥义2：□+○　狒牙绝咬
简评：招数中规中矩，整体上还算好用，但是比起他的铨解后角色来就显得很一般了，不容易形成制压，基本上还是要依靠拉近距离后的连续斩击奠定胜局。奥义1判定范围很小，不实用，奥义2有追踪效果，与对手距离远的时候比较合适。提示一下，恋次和白哉对决时会有特殊对话出现。
援护能力：自身攻击力上升。
第二套服装：赤腭

出现条件：
初期可用

攻击：A 范围：B 速度：B 综合：B
奥义：□+×或○　啼け、红姬！
简评：到游戏发售时为止，这个神神秘秘的角色在原作中一直没有真正发挥实力，所以游戏中整体实力也比较一般。不过由于有鬼道作为辅助，战术变化还算比较多。奥义很实用，速度快范围大，只是不够华丽。
援护能力：在对手正面释放血雾之盾。
第二套服装：紫色西装

出现条件：
初期可用

攻击：B 范围：B 速度：A 综合：B
奥义1：□+×　弹け、飞梅！
奥义2：□+○　突刺
简评：以鬼道为主的角色，普通攻击以突刺为主，判定范围小硬直长，合理使用飞行道具系鬼道进行牵制是雏森的生命线，不利时要迅速拉开距离。奥义1范围大但是伤害小，奥义2虽然判定范围小，但是有破防的特效。
援护能力：使用白伏，吹飞对手。
第二套服装：粉色旗袍

出现条件：
初期可用

攻击：S 范围：A 速度：A 综合：A
奥义：□+×或○　挥剑斩击
简评：原作中是不知道自己斩魄刀名字的武痴，招式比较霸道，判定很强。奥义是广范围闪电后挥刀斩击，很华丽。这个角色的形象里似乎有着制作者对“大叔”类角色的怨念。
援护能力：自身SUPER ARMOR状态。
第二套服装：黑色西装

出现条件：
初期可用

攻击：A 范围：B 速度：B 综合：B
奥义：□+×或○　射杀せ、神枪!
简评：虽然是神枪，但是平时的时候未免短了点。奥义最不华丽且也不实用，判定范围小，只能说是用来充数的了。
援护能力：瞬间移动到后方。
第二套服装：黑色西装

出现条件：
使用京乐春水 Time Attack

攻击：A 范围：B 速度：B 综合：B
奥义：□+×或○　止めよ!
简评：高手向角色，重攻击全部为反击技，要用好很有难度。奥义是无差别巴掌连击。说起来，原作里没有的奥义都很奇怪。
援护能力：对手头顶撒花攻击。
第二套服装：红色旗袍

出现条件：
完成カラクラヒーローズ マッハ

攻击：A 范围：B 速度：B 综合：B
奥义：□+×或○　大虚召唤
简评：瞬步弥补了出刀范围小的缺点，唯一可以吸取灵压的投技，但总体来说比较难用。奥义可以说是无耻了。
援护能力：自身灵压奥义攻击力上升。
第二套服装：无

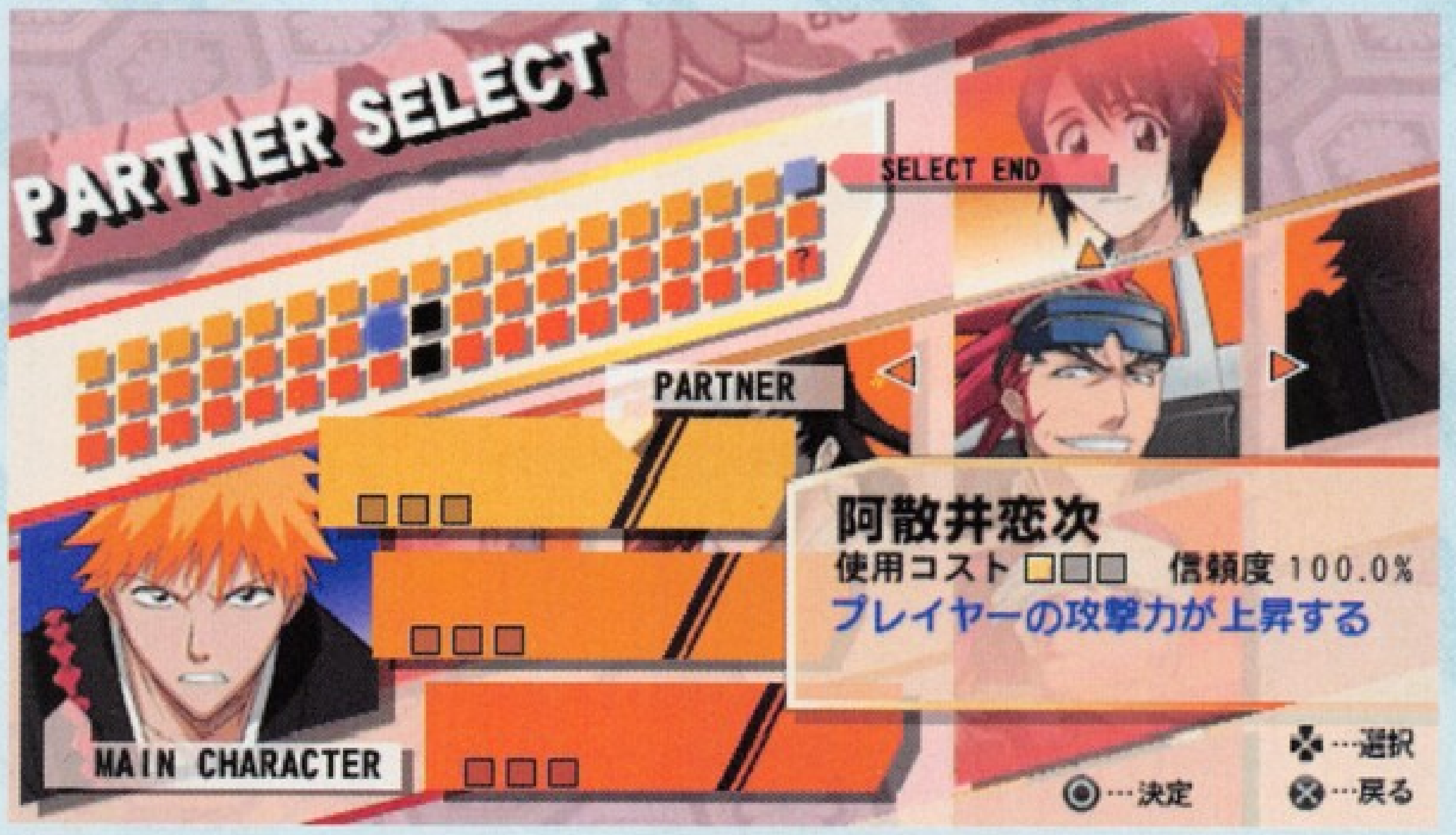
出现条件：
使用朽木ルキア Time Attack

攻击：A 范围：A 速度：A 综合：A
奥义1：□+×　破道の四，白雷!
奥义2：□+○　初めの舞，月白!
评价：死神后的攻速都大幅度上升，不过鬼道不像平时好出了，奥义1和原来类似，前方小范围攻击判定，近身技还是不够实用。
援护能力：鬼道塞攻击对手。
第二套服装：黄色旗袍

出现条件：
任务模式完成任务6

攻击：A 范围：S 速度：S 综合：S
奥义：□+×或○　前方灵箭射出
简评：攻击以远程灵箭为主，由于附带追踪效果，在远处用下+○可以屈死对手。奥义只有射中时才会有动画，没有第二套服装。
援护能力：对手头顶强力灵箭攻击。

【2 援护角色介绍】



说明：

1、可操作角色只要出现，就能作为援护角色使用。

2、每个人最多装备3个援护角色，大部分角色初始都需要3个装备槽，信赖度到40%，80%的时候各减少一个。

3、援护角色分攻击，辅助，移动三种，对应红，蓝，绿三种颜色，但是黑崎游子的能力为回复，也作为了红色标识。

4、坐标方式从上到下A-C，从左到右1－18。

大逆の蓝染总右介
出现条件：浦原商店10000P购入
援护能力：自身一定时间内无敌普通攻击无效

东仙要
出现条件：SOUL ROAD模式中使用市丸ギン作为援护，遇见后回答“トウセン”
援护能力：瞬间移动到对手背后

卯ノ花烈
出现条件：SOUL ROAD模式中使用石田雨龙作为援护，遇见后回答“卯の花”
援护能力：自身减少灵压槽回复体力槽

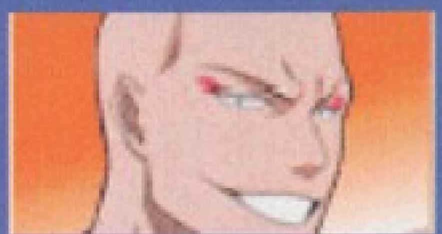
浅野启吾
出现条件：SOUL ROAD模式中使用黑崎一护或者一护（拼字A）解作为援护，遇见后回答“ケイゴ”
援护能力：自身一旦受攻击就会被吹飞

黑崎一心
出现条件: SOUL ROAD模式中使用茶渡泰虎作为援护，遇见后回答“一心”
援护能力：自身灵压减少攻击力上升

柚屋雨
出现条件: SOUL ROAD模式中使用浦原喜助作为援护，遇见后回答“雨”
援护能力：机枪攻击对手

射场铁左卫
出现条件: SOUL ROAD模式中使用松本乱菊作为援护，遇见后回答“射场”
援护能力：自身觉悟状态

斑目一角
出现条件: SOUL ROAD模式中使用阿散井恋次作为援护，遇见后回答“一角”
援护能力：自身攻击力大幅度上升，无法防御



虎彻勇音
出现条件: SOUL ROAD模式中使用雏森桃作为援护，遇见后回答“イサネ”
援护能力：自身所受伤害转为体力回复

コン
出现条件: SOUL ROAD模式中使用朽木ルキア或者ルキア死神作为援护,遇见后回答“コン”
援护能力：魂突进攻击对手

黑崎夏梨
出现条件: SOUL ROAD模式中使用茶渡泰虎作为援护，遇见后回答“カリン”
援护能力：自身灵压下降防御上升

斩月
出现条件：浦原商店 10000P 购入
援护能力：自身斩魄刀攻击上升

一护虚化
出现条件：浦原商店 10000P 购入
援护能力：黑之月牙天冲追踪攻击对手

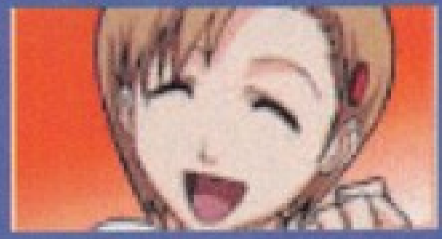
志波空鹤
出现条件: SOUL ROAD模式中使用四枫院夜一作为援护，遇见后回答“空鹤”
援护能力：花火从对手脚底攻击

绫濑川弓亲
出现条件: SOUL ROAD模式中使用更木剑八作为援护，遇见后回答“弓亲”
援护能力：近身吸收对手灵压

山田花太郎
出现条件: SOUL ROAD模式中使用黑崎一护/一护（拼字A）解作为援护，遇见后回答“花太郎”
援护能力：体力徐徐回复，但成功率不高

小岛水色
出现条件: SOUL ROAD模式中使用黑崎一护或者一护（拼字A）解作为援护，遇见后回答“水色”
援护能力：自身灵压回复中点

黑崎游子
出现条件: SOUL ROAD模式中使用浦原喜助作为援护，遇见后回答“游子”
援护能力：体力回复



ドン观音寺
出现条件：浦原商店 10000P 购入
援护能力：招牌小灵球攻击对手

街 命运的交叉点·特别篇
精选剧本小说

虽然看起来并无过人之处，但于1998年发售在SS上的电子小说AVG《街》在日本游戏圈却有着非同一般的声望。《FAMI通》的游戏排行榜中有一栏是以读者投票为准计数的，统计玩家心目中的最优秀游戏。此榜常年被DQ，FF和BIO等系列大作霸占，其他的非系列作品也是诸如《皇家骑士团2》这样的不世经典。SS版的《街》发售后，在此榜上一呆就是5年，其优秀程度可见一斑。

PSP	CHUNSOFT	2006年4月27日
	AVG	1人/5040日元
街 命运的交叉点·特别篇		

作为CHUNSOFT“音响小说”系列作品中的第三个类别，《街》不像《恐怖惊魂夜》以风格多变的剧本为主，也不像《弟切草三部曲》那样靠富有深意的黑色故事吸引玩家，它描写的不过是几个普通人的日常生活和喜怒哀乐，通过激烈的、戏剧性的、富有生机的戏剧冲突，表现人生的复杂性和哲理性。确切的说，这是一部黑色幽默剧，关于命运的黑色幽默。

与主题对应，《街》的游戏方式也别具一格，它并非像其他文字AVG游戏一样，依靠主角不同的行为选择影响故事走向，而是需要在游戏过程中不断切换剧本，操作不同的人物，让所有角色的行为产生互动，推进剧情。为此，游戏中采用了非常独特的“剧本跳跃”系统和“人物联想”系统。也只有采用了这种特别的游戏方式后，《街》的乐趣才能为玩家所理解。当然，虽然看上去非常费解，但是游戏实际操作起来并不复杂。

在SS版大获成功之后，《街》又更名为《街～命运的交叉点》移植PS，颇受好评。时隔多年，《街～命运的交叉点～特别篇》终于登陆PSP。虽然是冷饭，但是移植时充分发挥了PSP的优势，将画面改为更有电影感的宽荧幕模式，而且特别加入了助理鹭山和但丁的分剧本。

更好地推广这个优秀的游戏，展现电子小说的魅力，我们在这里将游戏的剧本以剧情攻略的形式刊出（游戏系统太特殊，应该说是有剧情无攻略）。当然，《街》的游戏剧本堪称鸿篇巨制，因此这次只选择有代表性的两个角色牛尾政美和马部堪太郎的剧本。

（部分细节和事件发生的时间为了照顾文字的详略做了处理，好在都对故事影响不大。另外，为保证图片质量，部分剧情截图来自PS版游戏）

10月11日，第一天

繁华的商业圣地，涉谷。

街头的行人多如潮涌，却都是神色匆匆，没有谁愿意浪费一秒钟，把目光投给身边的人，也没有人注意到，长相、身材甚至穿着都一模一样的两人，就站在同一条街的两边。

■10：00

牛尾政美，前黑帮组长，半年前脱离帮会，独自闯荡江湖。

牛尾站在街角，冷漠地扫视着周围的行人。高大强壮的身材，黑色西服和脸上的伤疤形成绝妙的搭配，仿佛是在警告周围的人，于是行人到了他附近也加快步伐，赶紧走开。

眼看就到行动的时间了，但牛尾还是犹豫不决，因为他现在面临着有生以来最大的考验，他

要杀死——NO，他要向珠宝店的女店员，人间的天使，高峰绫，求婚！牛尾捧着一大束鲜花来到珠宝店，店老板见到这位凶神恶煞般的老顾客，立刻躲到一旁，让店员高峰来应对。于是，牛尾开始了他的爱情攻势。

同样从那个街角，另一个故事也开始了……

黑帮组长马部堪太郎，现在陷入了一起毒品案，为了摆脱警察的追查，也是为了给帮会一个交待，他必须枪杀负责案件的刑警。

眼看就到行动的时间了，但马部还是无法下定决心，不断的犹豫令他胆怯了。关键时刻，马部的恋人椎名赶来，软硬兼施，终于说服了他。实际上，椎名才是幕后的策划者，马部不过是她和帮会手中的工具，但是有勇无谋的马部却无法看穿这点，总是被她玩弄于股掌间。

稍后，马部来到二玄坂街区的停车场，将枪上好子弹，埋伏在一边。

很快，像计划的那样，目标来了。

马部一跃而出，举枪瞄准对方。刑警也早有准备，掏枪瞄准马部。

一瞬的对峙之后，两人同时开枪。

乒！

街区回荡着震耳的枪声，马部和刑警都倒在了地上……

“CUT！你在演P啊！”

如同霹雷一般，导演的吼声响彻街区。

委屈的马部只好从地上坐起来，接受导演的责骂。

■10：20

珠宝店里，平时做事果断干脆的牛尾，面对心上人时却变得笨手笨脚，半天都没有表达清楚自己的意思。虽然挑出了一个高峰所喜欢的戒指，但是“请你嫁给我”这句话，牛尾却怎么也说不出来了。犹豫再三，牛尾终于鼓足勇气，向高峰告白。

意外发生了。

一个穿的很流气的小子走进店来，掏出手枪，要求店里的人把宝石都交出。劫匪举枪打碎了高峰身边的柜台，牛尾为了保护高峰，和劫匪展开搏斗，但是面对面的一刻，两人都愣住了。

这个劫匪，居然就是牛尾以前在黑帮时的小弟，狐岛三次。激动的三次向大哥致敬，结果店里的人都把牛尾当成了三次的同伙，牛尾这下彻底傻眼了。

趁着三次搜刮宝石的时候，高峰按响了报警铃，被激怒的三次想要开枪打死高峰，无奈之下，牛尾只好依靠昔日大哥的身份制止三次，把他拉出店去。高峰目送牛尾和劫匪一起离开店里，脸上满是不敢置信的表情。

街上，警察陆续赶来，牛尾怕当着高峰的面被捕，只好和三次一起逃跑。

转过几个街口后，牛尾和三次跑散了，为了躲避警察，牛尾只好跑到松涛公园隐藏起来。

牛尾坐在公园的长椅上懊恼自己的坏运气，冷静思考后，他决定回去店里，向警察和高峰小姐说清楚事情，毕竟枪和宝石都是三次拿着，自己是清白的。但是起身时，牛尾赫然发现自己手里攥着还没有付钱的订婚戒指。

这下真的变成劫匪的同伙了，牛尾彻底泄了气。

“果然，我还是不适合当普通人吗……”

与此同时，另一边。

马部正满脸委屈，听候导演浦泽的训斥。

前黑帮成员马部堪太郎——NO，三流演员马部堪太郎，一直以成为金牌演员为目标，但只

能捞到“喜剧之王”型的龙套角色。这次因为身材魁梧，相貌威严（脸上的伤疤当然是化妆上的），被前辈推荐到浦泽剧组，在热门电视剧《独走最善战》的最新季中担演一个黑帮组长的角色，这也是他第一次担任主角。可惜，马部无论演技还是运气，都是差了那么一点。更要命的是，身材高达的他却天生胆小怕事，文戏表现优异，武戏总是拍不来，经常被导演骂得死去活来。

与马部不同，他的老搭档，这次的女主角椎名美智榴是相当有名的一线女星，一直是热门电视剧主角的不二人选。看到垂头丧气的马部，椎名不断地安慰他，希望他能振作起来。椎名的安慰令马部欣慰，但他却完全没有意识到椎名的关心中所表现出的爱意……

对马部表现不满的导演决定结束这个段落，赶拍下一段，于是剧组风风火火地收拾行装，赶往下一个场景松涛公园。

虽然在外人看来似乎很风光，但是电视剧组的工作一点不轻松，甚至艰辛到了疯狂的程度。为了拍一个动作场面，马部不得不从十几米高的台阶上翻滚下来，累得口吐白沫，但是导演依然对这个“理应悲壮绝伦的场面”感到不满。于是，

剧本临时修改为组长被数名警察射杀，跌落进池塘。当然，为了防止重拍弄湿戏服，在马部落水之前，导演没有忘记把新来的年轻助理导演鹭山扔进池塘作实验，先试试效果……

实际拍摄的时候，马部遇到了大麻烦，因为他过去有溺水的经历，所以一到跌落池塘就不由自主地扑腾起来。拍摄失败，导演只好让马部先去把衣服弄干，把脸上帖的伤疤补上，先拍下一个镜头。

这次的失败对马部打击相当大，他彻底丧失了当演员的自信，任凭椎名怎么鼓励，还是不行。失望已极的椎名扇了马部一巴掌之后愤愤离去。

“果然，我还是不适合当演员吗……”

失魂落魄的马部坐在公园的长椅上独自懊恼。

■11：40

改变命运的一刻到了。

“马部，还不快来拍戏！”

正在公园长椅上休息的牛尾被吓了一跳，他顺着声音看去，两个穿剧组工作服的人（助理熊

野和道具负责人真理子）正盯着自己。

“啊？”

牛尾完全不明所以。

“马部，快点，该你上场了！”

见牛尾不动，真理子也赶忙催促，这时她看到牛尾手里的戒指，于是一把夺去。

“你拿这个干吗？这场戏用不到珠宝道具。”

真理子把戒指收进道具箱。

“混帐，还给我！不然老子毙了你！”

牛尾被这两个莫名奇妙的家伙惹火了。

“好！就是这个气势！马部你终于入戏了！”

熊野和真理子被“马部”责骂，不但不生气，反而高兴起来，弄得牛尾哭笑不得。

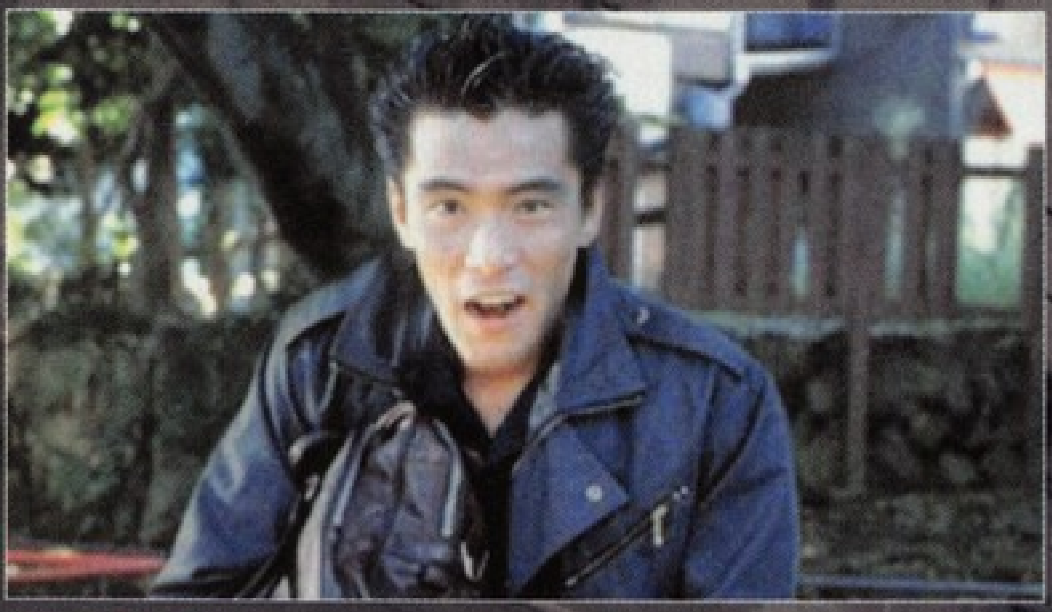
见两人要走，牛尾赶忙追过去，要拿回戒指，却发现身边不知什么时候冒出一队警察和便衣。慌乱的牛尾跨过池塘的栏杆，想要涉水逃跑，不料几个便衣没有经过警告，就直接开枪了！

“乒！”

牛尾中弹，落入水中，他的意识渐渐模糊……

“我要去了，亲爱的高峰小姐，我只好来世再向你求婚了。”

但是这个“渐渐”似乎太长了点，牛尾摸遍全身上下，完全没有中枪的痕迹，他迷惑地从池



塘里站起来。

而坐在公园另一头的马部也……

“大哥！你没事吧！”

马部身边传来一声惊呼，他赶忙顺着声音看去，一个穿的很流气的小子（狐岛三次）正盯着自己。

“啊，还好还好，没被他们（演刑警的演员）打死。”

马部以为三次是剧组的人，于是顺嘴应付。

“他们开枪了？混帐条子！”

“诶，干吗骂人啊。”

“大哥你忘了吗，我狐岛三次一向是直来直去！”

听到名字，马部怎么也想不起剧组里有这么号人，他猜测三次可能和自己一样是无名演员。

“嗯，算啦，下面（一个场景）怎么办？”

马部一心想着演戏，完全没有发觉到气氛不对。

“我们快找个地方躲一躲，这个，大哥你拿着。”

三次把手枪塞给马部。

“哦！这个（道具枪）很厉害哦！”

“不光是警察，还要防着白峰组的家伙。这次我们在他们地盘上惹事，他们不会轻易放过的。”

“白峰组？我们不是浦泽剧组吗？”

“浦泽组？什么时候又冒出来这么一派？”

三次也没有发现马部的异状，但是看到马部顺手就把手枪上膛，他吃了一惊。

“啊，大哥，你不把枪收起来吗？”

“笑话，我堂堂一个黑帮组长，做事怎么能鬼鬼祟祟的。”

“对对对，不愧是大哥！”

“好了，走吧！”

马部跟着三次，向下一个“场景”移动。

■ 12：00

“我靠！没喊 CUT 你就站起来！”

如同霹雷一般，导演的吼声响彻公园，把水里的牛尾吓了一跳。

“不过，算啦，这幕拍得不错。下一幕了！”

刚才还对牛尾不屑的助理等人赶忙跑过来把马部拉上岸，热烈称赞“马部”刚才的精彩表演。

“马部是谁？”

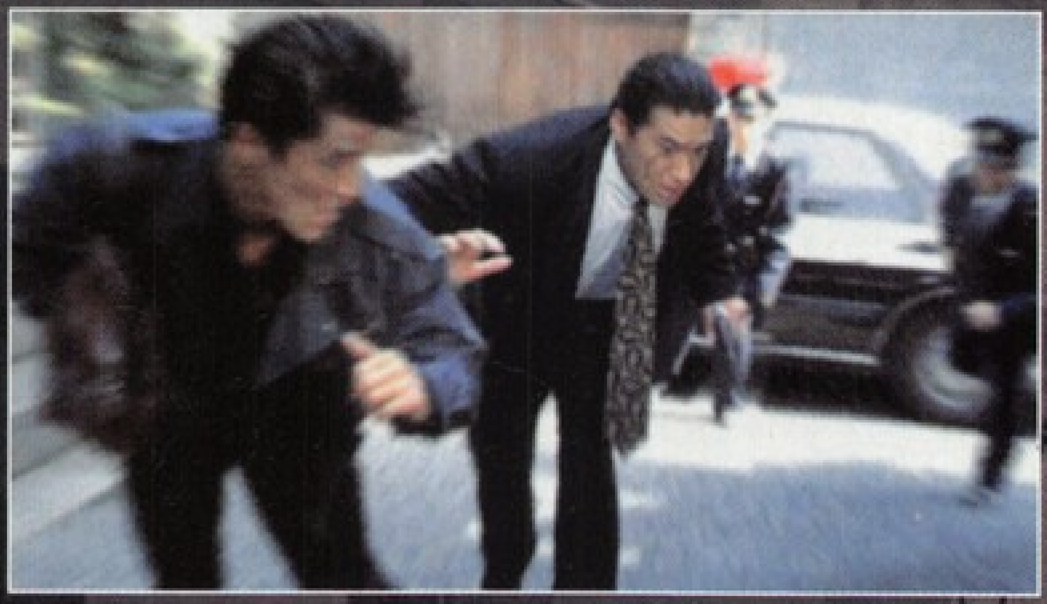
牛尾迷惑不已。

“哦哦！马部你真是入戏啊，我们知道，你现在是组长。”

没有一个人对“马部”的身份表示出怀疑。

牛尾猜到这里是在拍电视剧，但是不明白为什么会找上自己。牛尾不想费力和这些人周旋，于是借口要换衣服，摆脱他们。

换完衣服后，牛尾偷偷拿上装有订婚戒指的道具箱，想要溜之大吉，可惜还没跑出多远，倒霉的牛尾就被警察拦下，要不是助理鹭山及时跑来解释，牛尾的逃亡就到此为止了。随后鹭山把牛尾带上了剧组的客车，赶往下一个场景。



在车上，牛尾慢慢认识了剧组的工作人员。让他大吃一惊的是，著名演员椎名美智榴居然就是自己的搭档。考虑到现在满街都是警察，实在无处可逃，牛尾决定还是先装作马部堪太郎，跟着剧组一起拍戏，等到摆脱了警察再说。

就这样，前黑帮组长，牛尾政美，开始了三流演员的演艺生涯。

而被三次当牛尾抓走的马部这边。

跟着三次跑出一段距离后，马部越来越觉得不对劲。

“怎么回事？就我们俩，摄影和导演呢？这段戏到底是哪段？”

“戏？”

三次对马部说的话也莫名其妙。

正在这时，一辆警车横到路心，两名警察跳下车来，拦住两人。

“不许动，我们是警察！”

警察举枪警告。

“糟了，大哥，这边来！”

“哼！跑什么，看我的！”

完全想不起台词的马部决定临场发挥，于是举枪射向警察。

“大哥——”

“乒！”

子弹差点就打中警察，他们见状赶忙卧倒隐蔽。

“这是……真枪？”

马部傻了。

“大哥，快来！”

狐岛拉上马部转身跑去，身后传来警察的喊声。

“总部，总部，我们与嫌疑人发生交火！立刻派人支援！重复，立刻派人支援！”

就这样，三流演员，马部堪太郎，正式开始了前黑帮组长的亡命生涯。

■ 14：00

拍摄过程中，刑警鲸井来到剧组打探消息，他看到牛尾脸上的疤痕，认出牛尾就是嫌犯，于是擒住了牛尾，想要带他回局里，但是被赶来的椎名阻止了。

鲸井争辩说自己抓住了重要的嫌犯，而且被盗的珠宝就在牛尾身上，椎名则坚持牛尾是剧组的演员，珠宝不过是剧组的道具而已。正在两人争执不下的时候，鲸井发现对方居然是自己最崇拜的女明星椎名，这才相信了她所说的话。牛尾再次逃过一劫，不过他的戒指又被当作道具收走了……

■ 14：30

为了躲避警察，马部和三次跑到代代木公园隐藏起来。

三次从路人身边抢来一个收录机收听广播。

“插播新闻，本日上午 11 时，两名持枪截匪抢劫了涉谷一家宝石店，截走价值约 3 亿日元的宝石。目前警方已发出通缉令。有目击者证实，两名嫌疑人均为前黑帮成员，其中一名嫌疑人，身材约 180cm，身材魁梧，左颊有一条刀疤……”

马部这才明白，那个叫牛尾政美的强盗居然长相和自己一样，而且自己脸上也化妆有一条疤痕！身边这个叫三次的危险家伙也不是剧组的人，而是货真价实的持枪抢劫犯！这次抢劫用的枪就是从白峰组带出来的，看来“会遭到白峰组追杀”，恐怕也是真的！

为了摆脱困境，马部借口要找兄弟接应，和三次一起回到松涛公园。马部本想找到剧组的人一起制伏三次然后报案，但是在公园里却找不到剧组的影子，只遇到了跑回来拿道具的助理鹭山。冒失的鹭山不仅帮不上马部的忙，反而因为

“不懂道上的规矩”而被三次打个半死，马部见势不妙，只能让鹭山独自回剧组去，自己继续陪三次逃亡。

■19：30

三次带马部躲到事先安排好的旅馆里，打算先安顿下来再从长计议。

三次对“牛尾大哥”今天的果敢表现赞不绝口，执意要和大哥平分抢来的珠宝，胆小的马部当然是万般推辞。一来二去，三次对马部的表现生出疑问，以为大哥已经信不过自己了。为了保命，马部只好发挥演技，按照黑帮片的标准剧情教训了三次一顿，并答应收下自己那份珠宝，这才让三次打消疑虑。

与三次喝完庆功酒，疲惫已极的马部倒头睡去。

■20：00

剧组热火朝天地进行着拍摄，而牛尾对演员的工作也开始熟悉起来。剧组的人发现“马部”实在是有扮演黑帮老大的天赋，特别是对很多“专业知识”都非常熟悉，幸好，目前还没有人对牛尾的身份产生怀疑。于是，拍摄工作一直持续到第二天凌晨……

10月12日，第二天

■2：00

拍摄终于告一段落。牛尾跟剧组一起回到旅店休息。

虽然非常疲惫，但是牛尾躺在床上却无法入睡，眼前总是浮现出高峰失望的样子。烦闷不已的他决定出去逛逛。不知不觉，牛尾走到了珠宝店，他意外遇见了自己以前的死对头，白峰组的干部山吹。

山吹似乎是过来看现场的，他询问牛尾是否知道三次的下落，因为抢劫中所用的枪是三次最近从组里偷走的。牛尾表示事件和自己无关，应该是出于三次一人的策划，至于和三次一起行动的人，他完全不知道。山吹对牛尾说的话表示怀疑，但他没有证据，也不好向牛尾发难，只好警告牛尾不要再插手组里的事情，特别是不要破坏他和白峰泪子的婚事，随后就离开了。

牛尾回到旅馆房间，却发现椎名等在屋里。

椎名直接向牛尾表白，说马部一直回避她的感情，她已经等不下去了，今天马部必须给她一个明确的回答。面对椎名凌厉的攻势，牛尾一开始还想糊弄过去，但是椎名一哭，他就招架不住了。

这时，马莉子跑来打断了两人的谈话，她说清点道具的时候发现有一枚戒指不属于剧组，应该是牛尾的，于是将戒指还给了牛尾。椎名想当然地认为这是马部准备送给自己的订婚戒指，于是高兴地收下。牛尾想要回戒指，但是又怕被问到戒指的来源，只好默认。

■8：00

剧组在旅店大厅集合，准备出车进行12日的拍摄。经过昨天的合作，牛尾对工作和剧组里的同事们都已经很熟悉了，虽然是偷来的身份，但他觉得暂时当个演员也未尝不可。今天剧组又有人加入——当红男星DUCK滨地，他在年轻女观众中很有人气，但是人品低下。第一次见面，滨地的傲慢无礼就给牛尾留下深刻印象。滨地似乎有意追求椎名，而且表现得相当露骨，完全不顾椎名的反感。拍摄中，牛尾对滨地的反感进一步加深，可惜剧本里滨地扮演刑警，牛尾非但没有机会发作，反而被滨地整了。

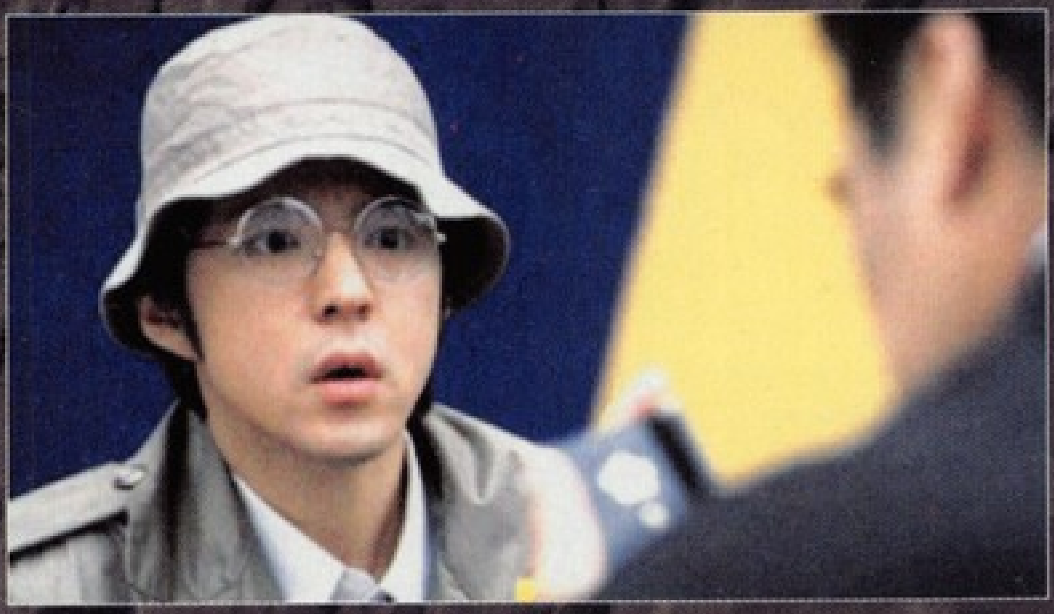
■9：00

马部从噩梦中惊醒，睁眼一看，已经是早上了。

警察还没有找来，三次则拿着枪睡在旁边的床上，看来，要摆脱现实中的噩梦并不容易……

趁着三次没醒，马部拿起装有宝石的皮包，轻轻溜出房间，然后狂奔而去。

■11：00



到了大街上，马部找到一名警察（雨宫桂马，另一个主角），向他报案，说自己被宝石抢劫犯劫持了。但是当马部把皮包中的宝石拿出给警察看的时候，发现皮包中只有烟灰缸之类的杂物——他被三次算计了。无论马部如何解释，警察也只当他是开玩笑。

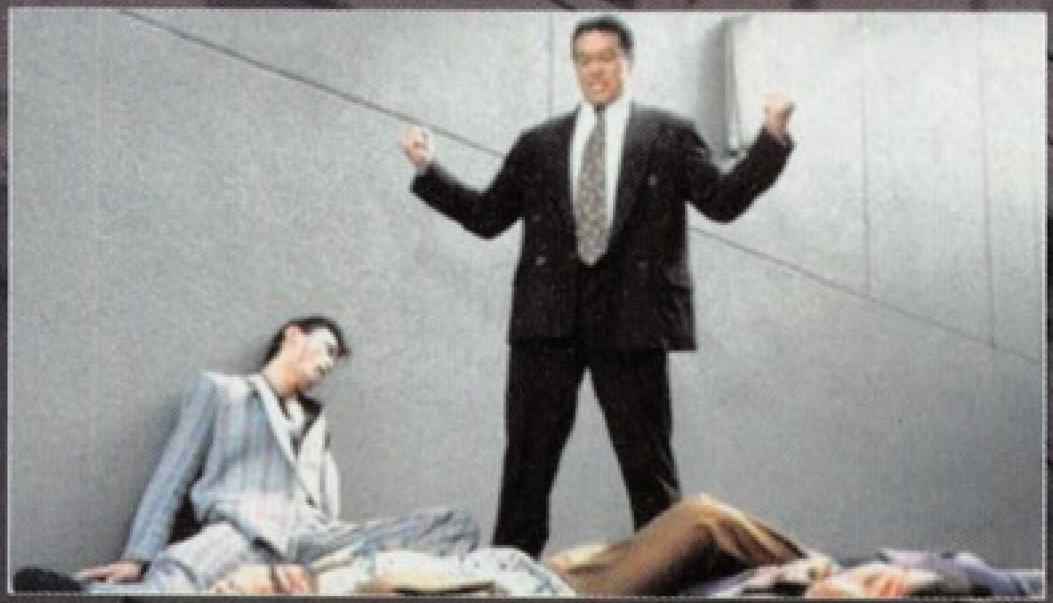
失望的马部只好去找其他警察，结果被一直跟踪自己的三次拦下。三次对马部的背叛行为非常失望，准备要杀死他以绝后患。幸好，前来追捕的警察发现了两人，三次见势不妙，扔下马部独自逃跑。而马部面对荷枪实弹的警察，知道辩解无用，也夺路而逃。

追来的警察实在太多，跑了不远，马部就被警察围堵在了大街上，眼看就要束手就擒了。危机关头，从旁边的路上冲来一辆摩托车，驱散警察后，骑手带上马部，在众人的惊讶中，两人绝尘而去。

■11：30

为了拍摄打斗镜头，导演让牛尾去化妆点血迹。牛尾去找后勤组的时候又遇到了鲸井刑警，他告诉牛尾不用担心警察，因为他已经和同事都打过招呼了。牛尾好歹算是松了一口气。鲸井走后，三个关西的黑帮（和三次交易宝石的人）拦住了牛尾，问他是不是向警察告密了（其实他们是受三次的委托来抓马部的），牛尾一心想着化妆，没明白对方的意思，三人以为牛尾装傻，举拳便打。可惜论打架，他们完全不是白峰组前组长的对手，没几下就被牛尾干趴下了。回到拍摄

现场，导演对牛尾的“化妆的血迹”很满意，牛尾也就没说什么。



■ 12：00

靠着骑手高超的驾驶技术，马部很快就摆脱了警察的追捕。下车后，马部连忙对这位叫泪子的美女骑手表示感谢。对马部的感激之情，泪子似乎有些受宠若惊，显然，她早就认识牛尾政美。

泪子质问马部为什么要抢劫珠宝店，给白峰组惹事。难道她也是白峰组的杀手？马部感到事情不妙，赶忙辩解说自己与此事毫无关系，所有事件都出于三次的策划。听了马部的解释，泪子表示自己相信牛尾是清白的，但是为了了结此事，他必须要向“父亲”当面解释。马部虽然完全不明所以，但也只好答应泪子的要求，和她一道回去。

马部跟随泪子，来到一处戒备森严的深宅大院，穿着黑西装的黑帮分子跑出来，将“小姐”和马部迎进宅内。马部预感自己已经陷入更大的麻烦了。

“牛尾居然回来了……”

人们见到马部，纷纷低声议论。

“小姐，组长说要见您。但是牛尾他……”

一名看上去像是头目的人上前询问泪子，但是却狠狠地挨了一巴掌。

“父亲那边，我自会解释。来吧，牛尾。”

“那个，组长难道是……”

马部正要询问，却抬头看到了房子入口的招牌。

关东白峰组组长，白峰忠道。

“呀，我突然想起有件急事，我能不能……”

马部见势头不对，想找借口离开，却被泪子的手下连拖带拽，押进屋内。

看来，这次扮演叫做“牛尾政美”的角色，是只能成功不能失败了……

来到大宅的客厅，出来迎接的是一个叫山吹的头目。此人显然对牛尾”不怀好意，但是碍于泪子的面子，山吹也不好发作。

泪子和马部在客厅等候多时，终于等到了白峰忠道。

“牛尾，你为什么回来，不怕死么。”

白峰忠道威严如常，厉声质问马部。

“……”

马部吓得说不出话，只能跪在白峰面前，把头深伏在地上。

“父亲！这件事和牛尾没有关系！”

看到情况不妙，泪子为牛尾解释。

“可是警察都已经通缉三次和牛尾了。”

“这……一定是误会。”

对白峰的质问，泪子无以对应。

“牛尾，你半年前脱离帮会的事，我们暂且不追究，但是这次不仅和三次一起用组里的枪去打劫，居然还在被通缉的情况下跑回来，栽赃给白峰组，你究竟居心何在？”

见马部不答话，白峰示意把遗失枪支的大松（牛尾以前在黑帮时的小弟）带来，当着马部的面进行“处刑”（切去小指），作为提醒。

马部虽然扮演黑帮老大，但却从来没和黑帮打过交道，当大松被切断的小指落到面前的时候，他完全崩溃了。

“我，我，我是被三次陷害的！枪和宝石都在他那里！我完全不知道啊——”

激动中，马部想要站起来，结果衣兜中的几枚宝石戒指（电影道具）掉了出来。

“我明白了。”

白峰叹气。

“这个人不是牛尾，以前的“暴牛”已经死了。把他处理掉吧，扔到东京湾里去。”

白峰起身准备离去。旁边的山吹则冲上来押住牛尾。

“等等，爸爸……”

泪子也不知如何是好。

“等等！不是的！等等！”

生死关头，马部开始胡言乱语了。

“这不是偷来的珠宝，这是……这是订婚戒指！”

所有人都愣住了。

“订婚？谁？”

白峰有不好的预感。

“当然是我。”

泪子祭出了杀手锏。

一瞬间的沉默后，场面大乱。

对牛尾和泪子的婚事，白峰组的所有干部都表示反对。特别是向泪子求婚但被拒绝的山吹，坚决反对这门婚事。盛怒的白峰见劝说不成，抽出日本刀，扬言要砍死女儿。但是泪子坚持自己的决定，不容更改。无奈之下，白峰只好答应婚事。但是他要求明天牛尾必须把三次和宝石带回来，证明自己的清白。马部不敢不答应。

为了表示诚意，马部和泪子举行了订婚仪式。从不喝酒的马部，不敢推辞白峰的敬酒，将酒一饮而尽，他的酒力实在太差，当场就晕倒了。

泪子想要带马部回房间休息，但是山吹认为自己和牛尾之间的矛盾要用男人的方式解决，于是不顾泪子的抗议带走了马部。

山吹准备了很多烈性酒，强行灌给马部，想趁着他酒醉之后下手加害。不想马部喝醉之后，却性情大变。一直以荧幕硬汉为偶像的三流演员马部，在酒醉昏迷之间，把自己当成了黑帮老大，平时的懦弱一扫而空。山吹和手下完全不是马部的对手，纷纷被打倒在地，当年“暴牛”牛尾的恐怖回忆又在他们记忆中苏醒了。发泄完怒火的马部扔下一屋被打伤的黑帮分子，大摇大摆踱出门去。

马部在半梦半醒之间，没走多远就失去了意识，倒在路边儿童公园的玩具房里，沉沉睡去。

■ 15：00

随着拍摄的进行，牛尾对滨地的厌恶急剧加深，只是碍于同事们的面子，不方便出手教训滨地。椎名告诉牛尾，她很理解他的感受，滨地确实是个讨厌的自大狂，但是工作就是工作，不能感情用事。牛尾听从了椎名的劝告，不过在后面的拍摄中，他还是有意无意地给滨地找了点麻烦。最后，连鲸井刑警都加入到破坏拍摄的行列中，不用说，他也对滨地和椎名合拍感情戏反感之极。鲸井告诉牛尾，说他现在正在跟踪珠宝店

的女店员高峰绫，因为他觉得高峰似乎对案件有所隐瞒。牛尾虽然担心高峰，但是以现在的情况，他也没法插手。

椎名和滨地的镜头拍完后，下起了大雨，拍摄不得不中止。剧组的人都利用这个时间去吃饭了。牛尾、鹭山和椎名本来约好一起去吃饭，但是讨厌的滨地又横刀杀出，把椎名带走了。牛尾暗下决心，一定要找机会收拾滨地这家伙。

■ 19:30

马部昏昏沉沉地醒来，回忆刚才发生的事情，当他想起白峰说的话后，酒完全给吓醒了。

马部想要去找三次，但是毫无头绪，只能在街上游荡，不知不觉，他走到剧组常去的餐厅附近，遇到了椎名。

椎名为滨地的事情向马部道歉，不想激动的马部抱住她哭了起来。马部告诉椎名，他再也不想和她分开了，椎名非常感动，以为马部终于接受她的爱情了。

正在两人互相倾诉的时候，滨地冒了出来，不由分说要接走椎名。马部恳求滨地带自己回剧组去，但是滨地完全不理马部，带着椎名驾车离去。

无奈，马部跑回剧组下榻的旅店，但是椎名和剧组的人还在外拍摄，马部只好开了一间房，先睡下了。

■ 20：00

牛尾和鹭山吃完饭，遇到了椎名，椎名问牛尾刚才他是否出了什么事情所以过于激动，牛尾觉得莫名其妙。见牛尾不说，椎名也就不再追问了。

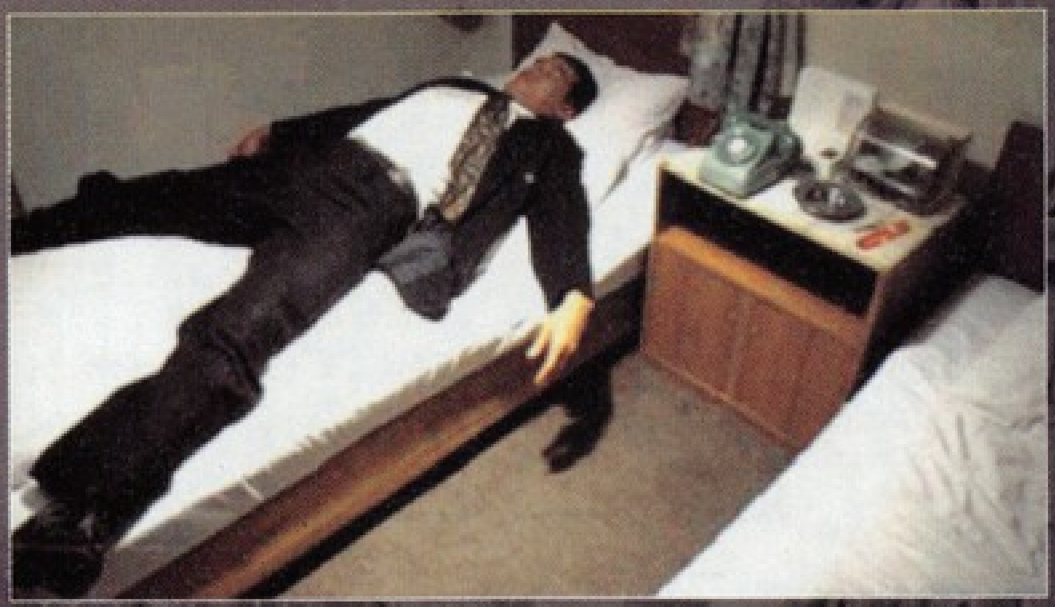
晚上的拍摄，牛尾遇到了麻烦。没有经过演员训练的他总是记不住长台词。虽然大家对马部的表演水平衰退感到非常奇怪，但是也没有人去怀疑这个“马部”的身份。导演决定今晚先拍一些镜头应付过去，明天再解决长台词的问题。

拍摄依然持续到第二天凌晨。

10月13日，第三天

■ 1：30

牛尾回到旅馆，他为了提高台词水平，节省睡眠时间用来背台词，虽然困得要命，但是也乐在其中。短短两天的演员生活，牛尾感到自己越来越习惯马部堪太郎的演艺生活了。难道就这样，忘记白峰会，三次和高峰的事情，老老实实地做一个演员吗？牛尾为此烦恼不已。



■ 2：00

熟睡的马部被敲门声吵醒，他以为是椎名来找他，开门一开，居然泪子。原来是大松在街上看到了马部抱着椎名的场面，于是把他的行踪告诉了泪子。泪子警告马部，既然向她求婚了，就不许再找别的女人，否则杀了他也不冤枉。看到马部被自己的话吓得不轻，泪子又转而安慰马部。泪子说她觉得牛尾和以前完全不一样了，变得温柔体贴了，相对以前那个“暴牛”的牛尾，她更喜欢现在的牛尾。说着说着，泪子就把马部拉到了床上，要上演激情戏。胆小的马部借口要上厕所，扔下泪子跑出了房间。

马部跑到公共卫生间去上厕所，而半夜起来上厕所的牛尾正好在他的隔壁。中途牛尾发现厕所里没有手纸了，于是向隔壁的人借手纸。借此机会，相貌相同却命运互换的两人展开了奇妙的谈话。

马部向牛尾诉苦，说现在被黑社会的女人反

追，自己怕和黑社会扯上关系只能一路逃避，但是那女人也是真心喜欢自己，自己实在不想白白错过这样的美女，矛盾得狠。牛尾听了，嘲笑马部有色无胆，要是真的喜欢，只管冲上去就对了，其他的事情不要管，船到桥头自会直。之后轮到牛尾抱怨，他说自己现在干演员的工作，却记不住长台词，工作很难进行下去。经验丰富的马部则安慰牛尾不必紧张，还把自己从影多年的经验传授给他。牛尾经过马部的点拨，茅塞顿开。牛尾继而向马部打听珠宝店抢劫的事情，把马部吓了一跳。马部说警察恐怕是冤枉了好人，牛尾则大力赞同他的说法。牛尾和马部都被命运的捉弄搞得烦闷不已，如今遇到了同病相连的难友，自然是倍感亲切。

可惜到了最后，两人也没发现对方的身份，上完厕所就各自离去了。

■ 10：00

早晨，马部在床上醒来，看到泪子坐在旁边。泪子说刚才出去的时候遇到了大明星DUCK滨地，还跟他要了签名，至于牛尾昨晚的举动，她已经不生气了。泪子把母亲留给她的项链给了马部，用这个做定情信物。泪子对马部说，三次的事情，白峰组的事情，既然牛尾讨厌，就不要管了，她可以和牛尾一起私奔到天涯海角。对泪子的要求，马部不敢答应，也不敢不答应……

■ 11：30

马部骗泪子说要带她再去见大明星滨地，于是两人跑到街上去找剧组的踪迹。两人路过旅馆街的时候，泪子突然来了兴致，要和马部到旅馆里浪漫一番，不由分说就拉马部进了旅店。

过了一会，衣衫不整的马部丢下泪子，匆匆从旅馆里逃出来。而这些都让正巧路过的椎名看在眼里。

■12：00

上午的工作一切顺利。因为担心高峰绫的事，牛尾趁着拍摄的空档，跑回珠宝店打探情况。结果，他在半路遇到了高峰绫。

高峰告诉牛尾，她没有把他的事情告诉警察，虽然店里的人和警察都认定牛尾是罪犯，但是她始终相信牛尾是清白的。高峰的话令牛尾感动不已，他想要付清拿走的戒指的钱，可惜拍戏时把钱包忘在旅店了。牛尾向高峰保证，自己一定会证明清白的，因为他要向重要的人求婚。

关键时刻，牛尾拐弯抹角的毛病又犯了，说了半天也没有表达清楚自己的意思，当他终于鼓足勇气向高峰告白的时候，高峰却告诉牛尾，她已经有男友了，今天出来就是为了约会。高峰的话如同一盆冷水，彻底浇灭了牛尾的希望。原来从头到尾，他的恋爱不过是自己的单相思而已。虽然很失望，但是牛尾还是鼓足勇气，绅士地和高峰告别。

和高峰分手后，牛尾失魂落魄地在街上转悠，他突然想起鲸井正在盯高峰的梢，于是赶快离开了。

■12：30

马部觉得这次泪子肯定不会放过自己了，但是他又没有胆量回去向泪子赔罪，只好在街上游荡。不知不觉，他又走到珠宝店附近，结果被旁边一个年轻女人（高峰绫）叫住了。马部不认识高峰，他估计自己又是被错当成牛尾政美了。

高峰说她的未婚夫今天有事没有来，约会取消了。她觉得应该趁这个机会，跟牛尾一起去向警察说清情况的好。马部不敢去找警察，他借口自己有事想要离开，继续去找泪子想办法。但是这时跟踪高峰的鲸井也跑来向马部打招呼。鲸井不知道自己面前就是真正的马部堪太郎，而马部也

不认识鲸井，高峰则以为自己面前的人就是牛尾。

三人说了半天，越说越乱，高峰最先反应过来，自己面前的人不是马部，她向鲸井求证，结果被马部发现鲸井的刑警身份，于是抛下两人落荒而逃。

■13：30

马部跑到公园附近，突然发现了剧组的人马，于是赶忙跑过去向大家打招呼。椎名还在为刚才马部和陌生女人（泪子）的事情生气，对马部冷眼相待，而剧组的其他人对马部的“归来”则完全没有反应。马部因为受到冷落而失望，想要离开，这时导演让马部赶快开始下一个镜头，惊讶的马部误以为2天来大家一直空着主角的位置等他回来，被感动得够戗，以至在拍戏的时候不能自已，痛哭流涕，把周围的人吓了一跳。

下面一场戏是滨地扮演的侦探追逐马部扮演的组长，拍摄途中，白峰组的大松跑来剧组找牛尾。他看到“牛尾”被侦探追逐，于是一拳放倒了滨地，拉上马部驾车离去。大松告诉马部，他已经找到了三次的踪迹，三次是打算和关西的黑帮交易，把宝石出手。而山吹也在背地里策划着什么，看来他想利用这次机会把事情搞大，乘机坐上白峰组组长的位子。

两人来到三次隐藏的地点，马部让大松绕到后面包抄，自己从前门攻进去。等大松走了以后，马部却跑了出来，想要开车逃回剧组，结果被埋伏在外面的三次抓了个正着。三次把马部押到交易地点，交易人是几个浑身是伤的关西组黑帮分子（昨天被牛尾打的）。三次坚持要“牛尾”先说出宝石的下落，关西组的人则决定用白峰组的枪干掉“牛尾”，栽赃给白峰组，不再管宝石的事情。危机关头，跟踪马部而来的大松打倒关西组的人，救下了马部，三次则趁机逃跑了。马部意识到事情已经到了关键时刻，于是他发挥演技变成了“暴牛”牛尾，向关西组的人逼问事情的真相……

■14：30

牛尾回到拍摄场，却发现已经拍摄完成了，大家都说刚才马部已经拍完了镜头。牛尾想了半天，才明白原来是马部回来过了。可惜，现在还是需要

他假扮马部才行。

拍摄间隙，椎名别有用心地问牛尾刚才去了哪里。牛尾担心暴露案件的事，于是撒谎说自己是在背台词，椎名当然是狠狠地整了牛尾一顿。（其实就算如实说是和高峰绫在一起，照样会被椎名整，因为她看见的是马部和泪子在一起。）

下一个场景是在酒吧里，虽然牛尾之前做了很多功课，但是拍摄长台词镜头的时候还是失败了。为了进入状态，牛尾喝了两大杯威士忌，很快就恢复了往日组长的派头，顺利背出了台词。椎名看到以前从不喝酒的牛尾如此豪饮，吓了一跳。之后，喝多了的牛尾用湿毛巾擦脸，伤疤却没有消失。椎名这才知道原来此“马部”非彼马部，惊讶的她不知所措，跑出了酒吧。

牛尾担心椎名，追出店外，发现椎名被几个小

流氓骚扰，于是二话不说干倒了流氓，救下椎名，而椎名则完全被充满男子气概的牛尾所吸引了。

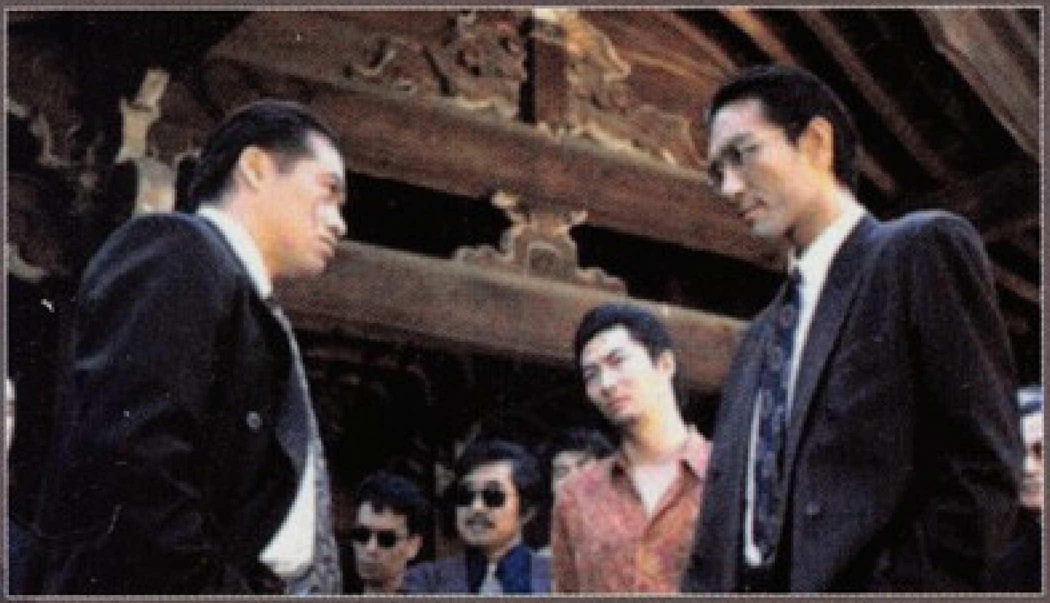
牛尾觉得椎名的反应很是奇怪，这时他突然看见三次从旁经过，于是只好扔下椎名，跑去追三次。

牛尾抓住三次，要他去向警察自首，并澄清事实。三次断然拒绝了牛尾的要求，他还声称要将所有事情栽赃给牛尾。牛尾见进展不利，心中又生一计。他告诉三次，其实大部分宝石他事前就已经拿走了，现在三次手里的不过是小头而已。如果还打算两人平分宝石的话，三次就要作出妥协。三次搞不清牛尾的话是真是假，于是留下手机用作联系，随后就跑掉了。

牛尾暂时想不出办法，只好先回剧组等等再说。

■15：00

马部回到白峰组，发现山吹带领手下已经等



候他多时了。马部完美地扮演了牛尾政美的角色，镇住了山吹的手下，并向赶来的白峰组长揭露了山吹的阴谋。

事情果然全部是山吹的阴谋。按照山吹的计划，先由三次偷走组里的手枪，然后联手关西组的人，抢劫宝石店，把宝石送给关西黑帮，利诱对方和自己结成同盟。之后再陷害三次落网，白峰组的手枪会连累组长白峰下台，山吹则乘机威胁泪子结婚，继承白峰组老大的位子，再和关西的黑帮联手，称霸两地。

惊慌的山吹连忙否认马部的说法，但是大松带来了关西组的证人，令他无可抵赖。阴谋被揭穿的山吹只能匆匆带手下逃离。白峰称赞了马部的处理，但是他告诉马部，三次的事情仍然要解决。无奈，马部只好继续追查三次的下落。

思前想后，马部都觉得自己没法再抓住三次了，还不如干脆不要管白峰组的事情，回到以前的生活里去，于是他打算跑回剧组。

■ 15：30

毫无准备的情况下，两人在地下通道相遇了。

一瞬间的惊讶后，马部和牛尾都明白了事情的真相。

马部转身逃跑，但是很快就被牛尾追上抓住了。

“救命啊！”

“笨蛋，乱喊什么！”

“我什么也没有说出去，别杀我！”

“听着，我不是劫匪一伙的，我是被三次卷进来的，你要帮我！”

“宝石也好，三次也好，我不知道，这些和我没有关系啊！”

“马部堪太郎！冷静点，你的角色好歹也是个黑帮组长啊！”

“……”

“你一定要帮我，把知道的事情全告诉我吧。”

“……我知道了。”

于是马部把事情的全部经过都告诉了牛尾。

“是吗，居然是山吹……”

牛尾恍然大悟。

“所以说，这件事让警察来解决就好了，和我们没有关系啊。”

“太天真了，抢劫用的是组里的枪，如果现在让警察来办，我一定会被当作主谋抓起来。而白峰组为了断绝后患，也会把你干掉。”

“怎么会……”

“只有一个办法，就是让三次亲口向警察说出真相，这样我们才能得救。”

“怎么可能！那家伙绝对不会答应的！”

“我有一个计划，不过还需要几个人帮忙……”

■ 17：00

三次给牛尾打来电话，约定了晚上会面的时间。马部和牛尾经过商量，策划了晚上的行动，当他们正要去剧组找帮手的时候，鲸井突然出现抓住了牛尾。原来椎名向他说了马部和牛尾的事情。

鲸井要把牛尾带回局里审讯，不甘心就这样被捕的牛尾大喊起来，说他不想留下遗憾，希望能跟剧组一起把片子拍完。椎名和马部被牛尾的诚意打动，希望鲸井先放牛尾一马，因为牛尾是优秀的演员，剧组需要他完成拍摄。鲸井当然是不答应。无奈之下，马部出手拦下鲸井，让牛尾得以逃走。

■ 18：30

傍晚，天上下起了大雨，牛尾来到约定的地点，和三次接头。

“大哥，东西拿来了么。”

三次已经等候多时了。

“嗯，都在我这里。”

牛尾把箱子打开，让三次验证真假。

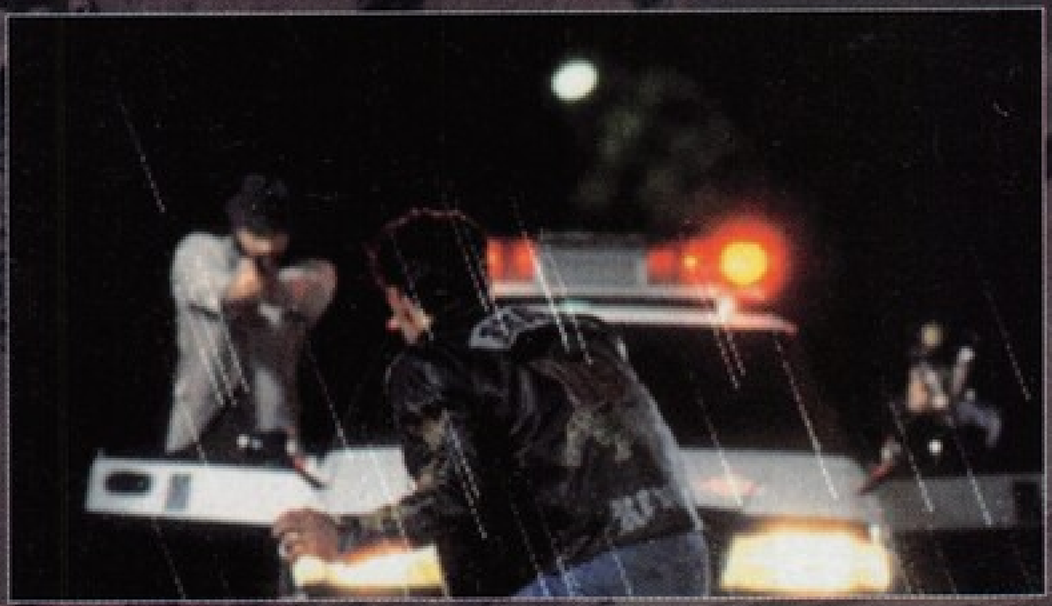
“不错，都是真货，那么，大哥你打算怎么办？”

“我不指望你去自首，但是如果你被捉住，就不能再缠着我，必须和警察说明真相，还我清白。”

“哼哼，似乎都是对你有利的条件呢。如果我不照办呢？”

“如果把枪和我的事说出去牵连到组里的话，那白峰组不会放过你的。”

“哦？早已脱离组内的大哥你现在还有这样的



影响力么？”

“当然，现在你的后台山吹已经不在了，我会和泪子小姐结婚，继承组长的位子。”

“什么！”

牛尾解开衣领，拿出一条项链。

“这是大嫂的遗物，一直由小姐戴着的，这下你相信了么？”

“……我明白了，那，就按你说的办吧。”

“一言为定。如果反悔，就让你人头落地。”

牛尾把装有宝石的箱子交给三次。

随着刺耳的刹车声，一辆警车停到两人面前，刺眼的车灯光将两人罩住。

鲸井刑警从车上跳下，堵住两人去路。

“你们两个都不许动！”

鲸井向两人喊话，同时举枪瞄准。

“没办法……”

看到无法逃走，牛尾掏出枪来上膛。

“我们两个一起对付他。不杀死他，我们俩就没有活路。”

三次被牛尾的决定吓了一跳。

“大哥你是认真的？杀死警官可是死罪啊！”

“反正我们被认为是共犯了，不打死他我们两人都跑不掉。”

“等等！不要开枪啊！”

牛尾推开三次，从隐蔽处一跃而出，他和鲸井同时开火了。

乒！乒！

鲸井胸口中枪倒在地上，牛尾也被击中了肩膀。

三次见状，拿上宝石想要逃跑，却被赶来的另一辆警车拦住。

两名警察跳下警车，举枪警告两人，三次只好扔枪投降。

一名警察赶去察看鲸井刑警的情况，发现鲸井刑警已经死亡。

“狐岛三次，你和牛尾政美涉嫌持枪抢劫和杀害警官，现在被捕。”

警察逮捕了三次。

“等等，我没有杀害警官啊！”

三次惊惶失措。

“很遗憾，三次，你和我一起开的枪，我们一起进监狱吧。”

被捕的牛尾冲三次笑笑。

“他胡说！你们不要相信！我没有开枪！”

“有目击者证明，你们一起抢劫的珠宝店，而牛尾所用的枪就是你从白峰组偷出来的，你们两个是共犯。”

“等等！不是这样的！我和牛尾根本不是同伙！”

“牛尾不是和你一起策划的这些事件吗？”

“不是！抢劫的事和他完全无关，是我临时拉他进来的！抢劫珠宝店的人只有我而已，而开枪杀死警官的人是他，枪是他自己带来的，抢劫用的那把枪一直在我这里！”

丧失理智的三次大喊起来，想要把责任推给

牛尾。

“哼哼，原来如此。”

旁边传来某人的笑声。

“！？！？”

“三次，看来这事情和牛尾说的一样，都是你一人干的啊。”

已死的鲸井翻身坐了起来。

“你居然没死？”

三次目瞪口呆。

“出这种任务我会不穿防弹衣吗？好了，狐岛三次，刚才你所说的都将成为呈堂证供，其他的到了局里再说吧。至于牛尾，回头你再到局里详谈吧。”

鲸井将三次押上警车，上车前，他冲牛尾竖起拇指。

牛尾向鲸井还以微笑。

警笛声渐渐远去。

“好了，CUT！”

一个警察喊了起来，逮捕牛尾的两个警察卸下化妆，原来是马部和椎名。随后负责化妆和道具的鹭山也跑出来向大家表示祝贺。

“哈哈，比预想的还要顺利啊。”

“完全没有被看破，借来了剧组的珠宝，枪械，制服。血和伤口的化妆也是职业水平。”

马部和椎名对事情的进展非常满意。

“唯一的外行就是演员……”

“谁说的，演员当然是一流的！不光是你，连鲸井的表演也让人大吃一惊，你们要是进演艺圈，绝对大有前途！”

“多谢夸奖，说起来，道具枪的效果真是棒！连我这个前黑道组长都难分真假。”

“要说难分真假还是你们俩啊！”

牛尾和马部并排站在一起，旁人完全分不清谁是谁，两人互相看看，大笑起来。

事情到这里，似乎已经圆满解决了……

■ 19：00

马部和剧组一起赶回去完成剩下的拍摄，现场只剩下牛尾和椎名两人。

“牛尾，你不去警局打个招呼吗？”

“去那里之前，先要回珠宝店一趟。”

牛尾拿出戒指。

“是啊……要先把这个东西还回去。”

提到这个话题，椎名显得有些失望。

“不，我要去把它买下来。”

“？”

“用偷来的戒指求婚，还是不大好吧。”

牛尾把戒指举到椎名面前，微笑着。

牛尾政美，终于给自己挣到了一个美好的结局。

■ 19：30

最后的拍摄进行得异常顺利，马部的表演得到了大家的一致肯定，他也因此回复了当演员的信心。

拍摄结束后，剧组的朋友们互相告别，各自回去休息。

但是马部却被人拦下了。

“等一下。”

拦住他的人是白峰父女。

“你们，认，认错人了……”

马部慌了。

“我知道的，马部堪太郎。”

泪子笑着走到马部面前。

“那，找我干什么……”

“结婚。”

“不要开玩笑了，你不是喜欢牛尾……”

“我喜欢的人，不是牛尾政美，而是马部堪太郎。”

泪子靠在马部身上，轻声说道。

“年轻人，我很欣赏你，白峰会应该由你继承。”

白峰笑起来。

看来，马部的噩梦，不是那么轻易就能结束的……

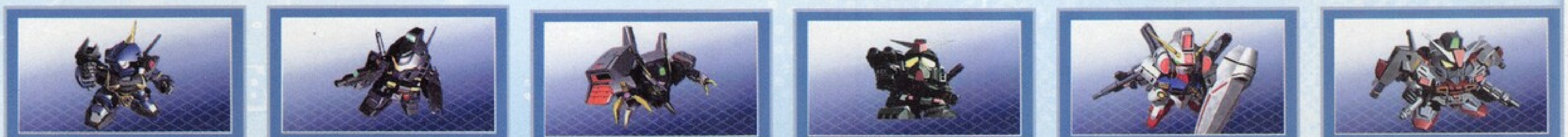
文／MD2

本作中只要将大部分机体提升到相应等级，就能在机体开发菜单里进行新机体的开发，一般开发获得的机体在性能上都有所提升，也是作战的必备环节之一。本图鉴每张图片的下面都注明了开发该机体所需的原形机以及等级。

始祖ガンダム系

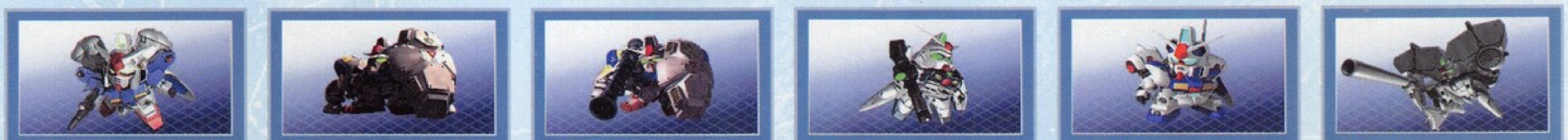
ガンダムMK II：スーパーガンダムLV2	プロトタイプガンダム：トルネMドガンダムLV4	トルネMドガンダム：フェニックスガンダムLV3	ジム：ガンダムLV2	陆战型ガンダム：ガンダムLV3	陆战型ジム：陆战型ガンダムLV3

Ez8：陆战型ガンダムLV4	ヘビーガンダム：ガンダムLV4	FAガンダム：ヘビーガンダムLV3	パーフェクトガンダム：FAガンダムLV5	ガンダムMK II：スーパーガンダムLV2	ガンダム・ヘイズル：ガンダムMK IILV3



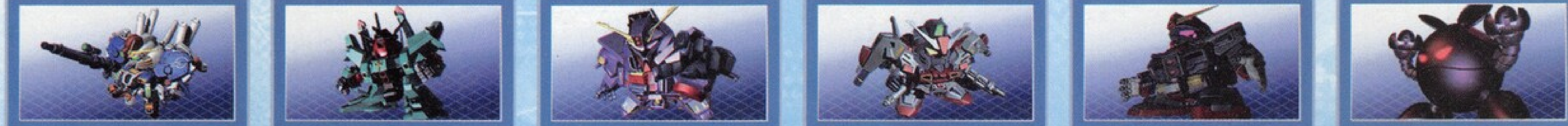
バーザム：ガンダムMK IILV3	ジム・クウエル：ガンダム・ヘイズルLV3	バイアラン：ガンダム・ヘイズルLV5	FAガンダムMK II：ガンダムMK IILV4	ガンダムMK III：ガンダムMK IILV4	FAガンダムMK III：ガンダムMK IIILV4

ガンダムMK-IV：FAガンダムMK IIILV3	ガンダムMK-V：ガンダムMK-IVLV4	G-3ガンダム：ガンダムLV4	ガンダムNT1：G-3ガンダムLV4	ガンダムNT1-FA：ガンダムNT1LV3	GP01：G-3ガンダムLV5



GP01-Fb：GP01LV3	GP02：GP01LV3	GP02A：GP02LV6	GP03S：GP01LV3	GP04：GP03SLV3	GP03D：GP03SLV6

ガーベラ・テトラ：GP04LV2	プロトタイプサイコガンダム ガンダムMK-VLV3	サイコガンダム：プロトタイプサイコガンダムLV5	量产型サイコガンダム：サイコガンダムLV3	ガンダム：量产型サイコガンダムLV4	ZZガンダム：SガンダムLV3



Ex-Sガンダム：SガンダムLV4	ドーベンウルフ：量产型サイコガンダムLV4	サイコガンダムMK II：サイコガンダムLV4	サイコガンダムMK III：サイコガンダムMK IILV4	サイコロガンダム：サイコガンダムMK IIILV10	サイコ・ハロ：サイコロガンダムLV10

ザク系

ザクⅠ：
ザクⅡＦ型ＬＶ3

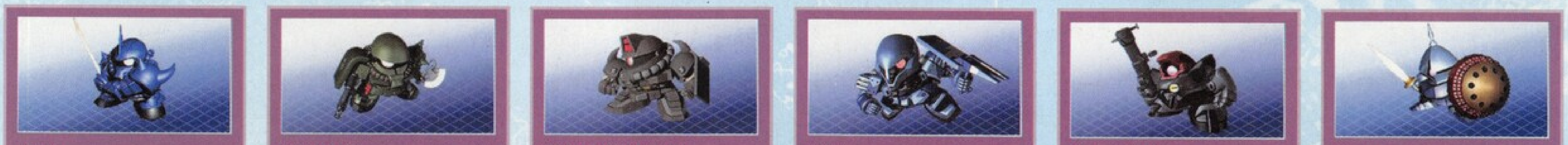
ザクⅡＪ型：
ボルジャーノンＬＶ4

ボルジャーノン：
ギャバン・ボルジャーノンLV3

ギャバン・ボルジャーノン：
ザクⅠLV3

ザクⅡＦ型：
ザクⅠＬＶ4

ディザート・ザク：
ザクⅡＪ型ＬＶ3



グフ：
ザクⅡＪ型ＬＶ4

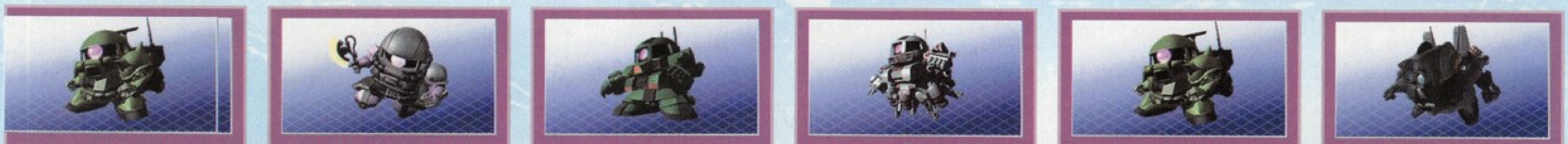
ザクⅡ改：
ザクⅡＦ型ＬＶ4

高机动型试作机：
ザクⅡＦ型ＬＶ4

ヅダ：
高机动型试作机ＬＶ7

リック・ドム：
ヅダＬＶ4

ギャン：
ヅダＬＶ4



高机动型ザクⅡ：
高机动型试作机ＬＶ7

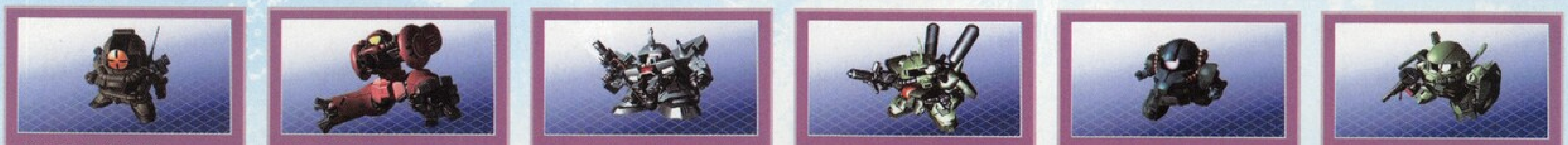
宇宙用高机动试验型ザ
高机动型ザクⅡＬＶ4

サイコミュ试验用ザク：
宇宙用高机动试验型ザクＬＶ

サイコミュ高机动试验用ザク：
サイコミュ试验用ザクLV4

ザクマインレイヤー：
高机动型ザクⅡＬＶ4

ザクフリッパー：
ザクマインレイヤーＬＶ3



ザク强行侦察型：
ザクマインレイヤーＬＶ3

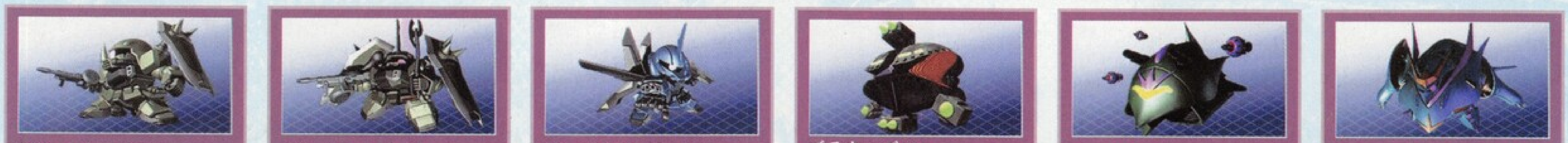
ザク50：
ザクⅡ改ＬＶ11

ザクⅢ：
ザクⅡ改ＬＶ5

ザクⅢ改：
ザクⅢＬＶ3

アクトザク：
ザクⅡ改ＬＶ4

ハイザック：
アクトザクＬＶ4



ザクウォーリア：
ザク50LV3

ザクファントム：
ザクウォーリアＬＶ4

グフイグナテッド：
ザクファントムＬＶ4

ブラウ・ブロ：
サイコミュ高机动试验ザクLV5用

エルメス：
ブラウ・ブロＬＶ4

プロトタイプキュベレイ：
エルメスLV3

ジオング：
サイコミュ高机动试验用ザLV6

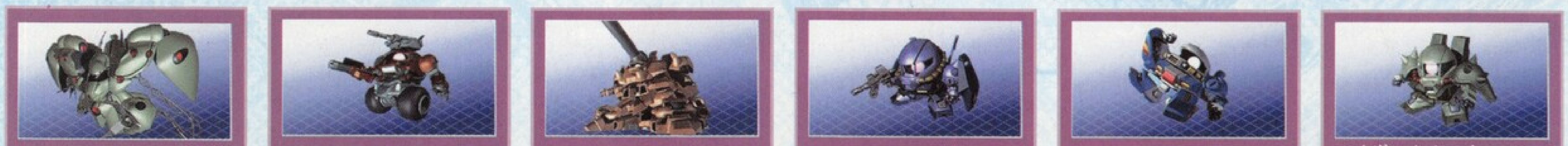
パーフェクト・ジオング：
ジオングLV4

ハンマ・ハンマ：
パーフェクト・ジオングＬＶ

量产型ハンマ・ハンマ：
ハンマ・ハンマＬＶ3

ゲーマルク：
ハンマ・ハンマＬＶ4

ノイエ・ジール：
サイコミュ高机动试验用ザクLV8



ノイエ・ジールⅡ：
ノイエ・ジールＬＶ3

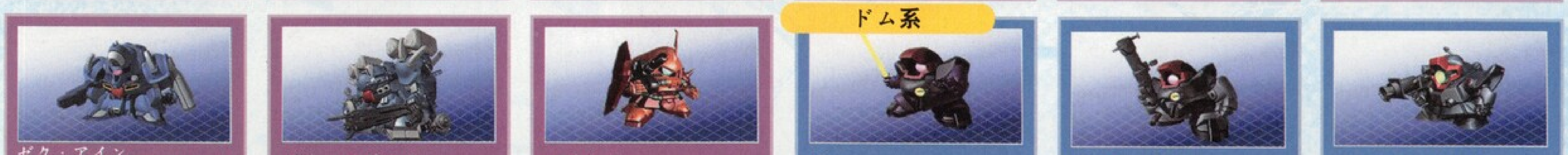
ギガン：
マゼラ・アタックＬＶ4

ザメル：
マゼラ・アタックＬＶ6

ハイザック（连邦仕样）：
ハイザックＬＶ3

ホビーハイザック：
ハイザックＬＶ2

ハイザックカスタム：
ハイザック（连邦仕样）
LV4



ゼク・アイン
：ハイザック（连邦仕样）
LV4

ゼク・ツヴァイ：
ゼク・アインＬＶ4

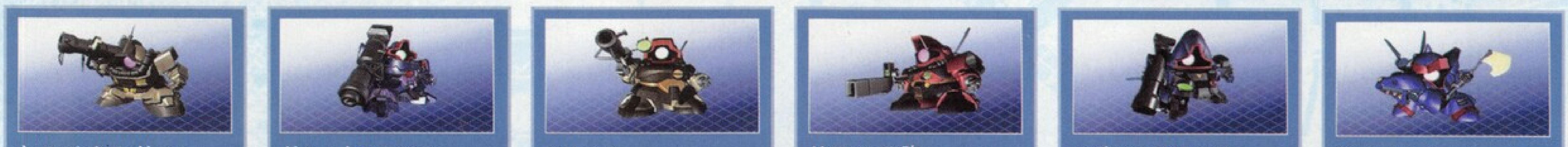
マラサイ：
ハイザックＬＶ4

ドム系

ドム：
グフフライトタイプLV4

リック・ドム：
ドムＬＶ3

リック・ドムⅡ：
リック・ドムＬＶ4



トロピカルドム：
ドムＬＶ4

ドム・トローペン：
トロピカルドムＬＶ4

ドワッジ：
ドム・トローペンLV3

ドワッジ改：
ドワッジＬＶ4

ペズン・ドワッジ：
ドワッジＬＶ3

ドライセン：
ペズン・ドワッジＬＶ4

グフ系

グフ：
B3グフLV4

グフ重装型：
グフLV4

B3グフ：
グフLV4

グフ飞行试验型：
グフLV4

グフフライトタイプ：
グフ飞行试验型ＬＶ3

イフリート：
グフ重装型ＬＶ4

ガルスJ：
ゲフ重装型ＬＶ４

イフリート改：
イフリートＬＶ5

ケンプファー：
イフリートＬＶ５

【ジム系】

ジム：
ジムⅡＬＶ3

ジムライトアーマー：
ジムＬＶ3

RX−81ライトアーマー：
ジムライトアーマーLV4

RX−81スタンダード：
RX−81ライトアーマーＬＶ4

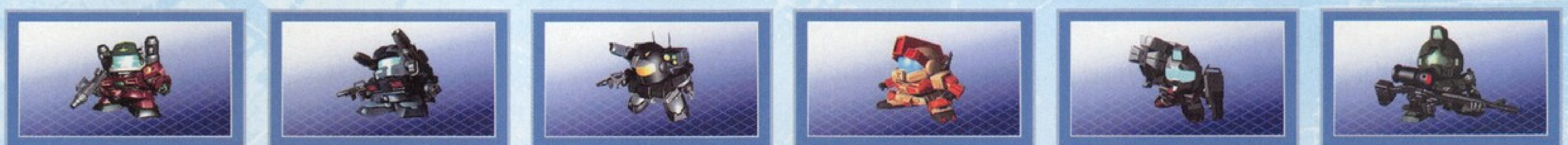
プロトタイプリックディアス：
RX−81スタンダードLV4

ジムトレーナー：
ジムLV3

ジムキャノン：
ジムＬＶ4

ジムキャノンⅡ：
ジムキャノンＬＶ４

ガンキャノン：
ジムキャノンⅡＬＶ４



量产型ガンキャノン：
ガンキャノンＬＶ３

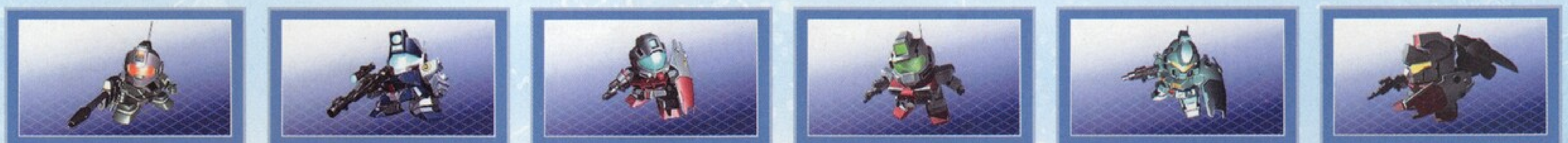
ガンキャノン重装型：
ガンキャノンＬＶ４

ガンキャノンⅡ：
ガンキャノン重装型LV4

デザートジム：
ジムＬＶ3

陆战型ジム：
デザートジムＬＶ４

ジムスナイパー：
陆战型ジムＬＶ４



ジムスナイパーカスタム：
ジムスナイパーLV3

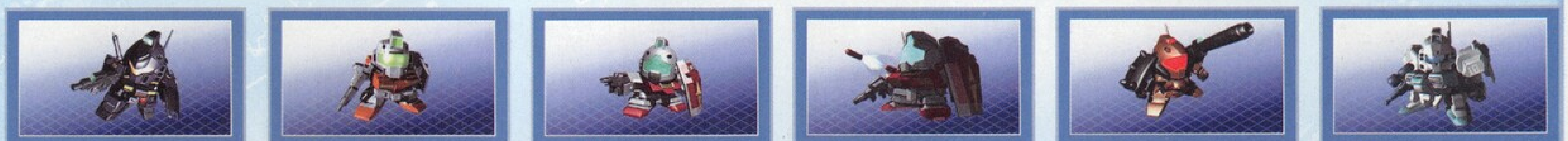
ジムスナイパーⅡ：
ジムスナイパーＬＶ３

ジムコマンド：
ジムスナイパーⅡLV3

ジム改：
ジムコマンドＬＶ３

ジム・カスタム：
ジム改ＬＶ4

ジム・カスタム高机动型：
ジム・カスタムLV4



ジム・クウエル：
ジム・カスタムＬＶ４

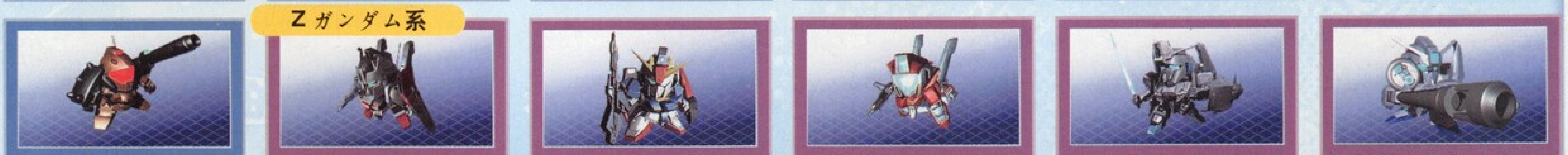
パワードジム：
ジム改ＬＶ4

ジムⅡ：
パワードジムＬＶ３

ジムⅢ：
ジムⅡＬＶ5

ネモ：
ジムⅡＬＶ4

ネロ：
ネモＬＶ3



ネモⅢ：
ジムⅢＬＶ4

Zガンダム系

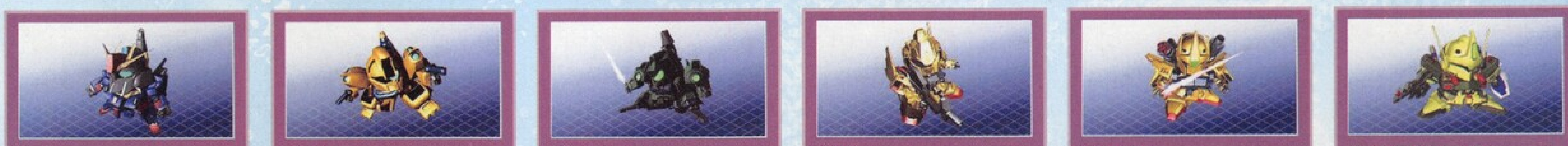
プロトタイプZガンダム：
フェニックスガンダムＬＶ4

Zガンダム：
プロトタイプZガンダムＬＶ8

量产型Z ガンダム：
Z ガンダムＬＶ2

Z プラスA 型：
Z ガンダムＬＶ2

Z プラスC 型：
Z ガンダムＬＶ2



Z Ⅱ：
Z ガンダムＬＶ3

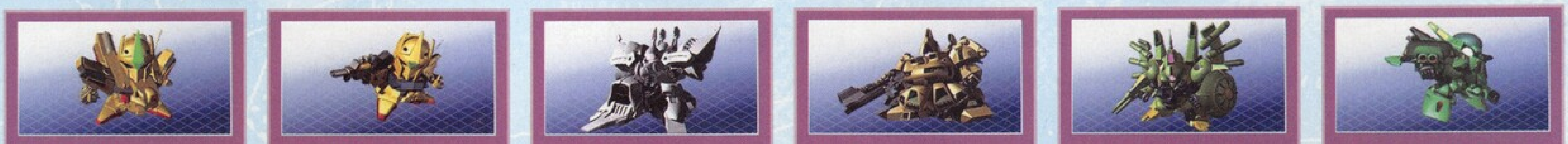
メタス：
プロトZ ガンダムＬＶ7

メタス改：
メタスＬＶ1

百式：
百式改ＬＶ3

百式改：
百式ＬＶ3

陆战型百式改：
百式改ＬＶ3



FA 百式改：
百式改ＬＶ４

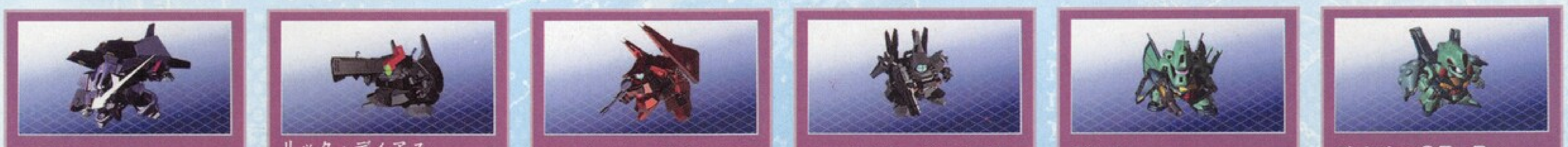
量产型百式改：
百式改ＬＶ３

タイタニア：
ジ・OLV3

ジ・O：
パラス・アテネＬＶ４

パラス・アテネ：
メッサーラＬＶ３

ボリノーク・サマーン：
ジ・OLV4



メッサーラ：
ボリノーク・サマーンLV3

リック・ディアス：
プロトタイプリック・ディアスLV4

シュルツム・ディアス：
リック・ディアスLV3

シュルツム・ディアスⅡ：
リック・ディアスLV4

ディジェ
：リック・ディアスLV5

デイジェSE−R：
ディジェＬＶ４

ZZガンダム系

ZZガンダム：
プロトタイプZZガンダムLV4

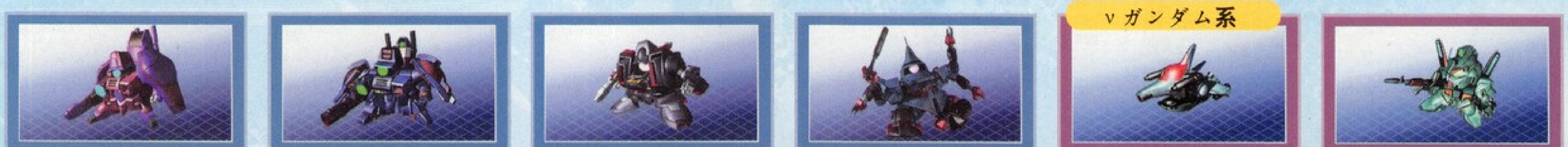
プロトタイプZZガンダム：
ZZ ガンダムLV4

ZZ ガンダム−FA：
ZZ ガンダムＬＶ３

FAZZ：
ZZ ガンダム−FALV3

量产型ZZ ガンダム：
ZZ ガンダムLV3

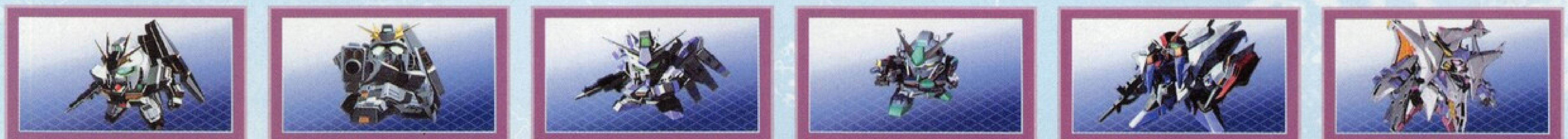
キャトル：
ゲゼＬＶ3



- ガザC：キャトルLV4
- ガザD：ガザCLV4
- ガ・ゾウム：キャトルLV6
- ゲゼ：キャトルLV3

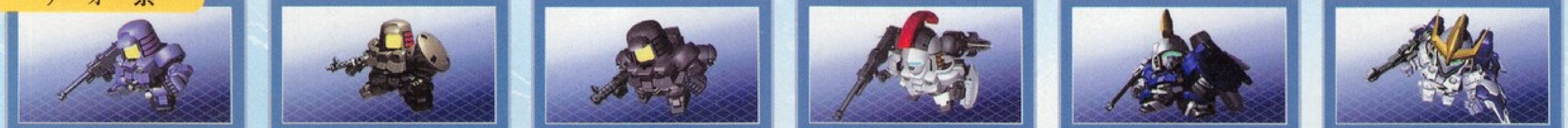
νガンダム系

- リ・ガズィ（BWS）：ZⅡLV2
- リ・ガズィ・カスタム：リ・ガズィ（BWS）LV2

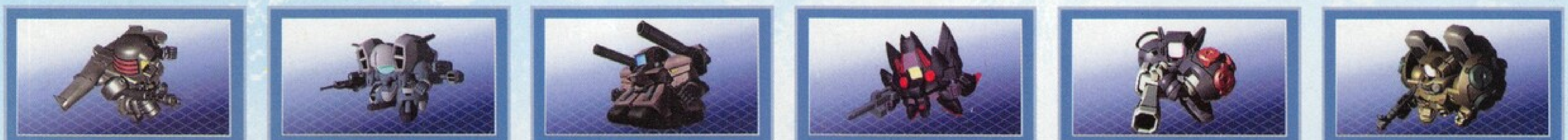


- νガンダム：量产型νガンダムLV4
- νガンダムHWS：νガンダムLV4
- Hi-νガンダム：νガンダムLV8
- 量产型νガンダム：リ・ガズィ・カスタムLV3
- Ξガンダム：Hi-νガンダムLV4
- ペーネロペー：ΞガンダムLV3

リーオー系



- リーオー（OZ仕様）：リーオー（宇宙）LV3
- リーオー（地上）：リーオー（OZ仕様）LV3
- リーオー（宇宙）：リーオー（OZ仕様）LV3
- トールギス：リーオー（OZ仕様）LV11
- トールギスII：トールギスLV3
- トールギスIII：トールギスII LV3

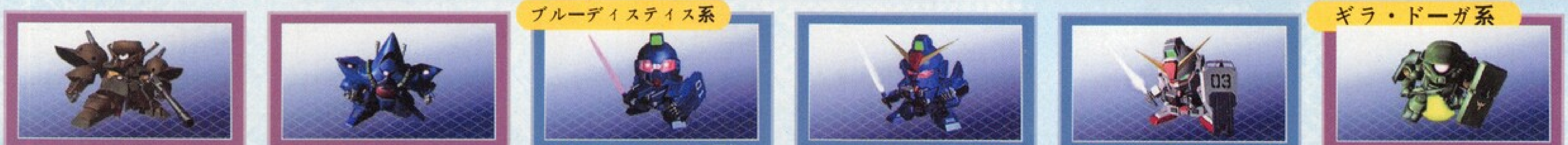


- 高机动型リーオー：リーオー（地上）LV4
- エアリーズ：高机动型リーオーLV3
- トラゴス：リーオー（地上）LV2
- トーラス：リーオー（宇宙）LV3
- ビルゴ：トーラスLV4
- ビルゴII：ビルゴLV4

- サーペント：トーラスLV5

アッシマー系

- アッシマー：バウンド・ドックLV3
- バウンド・ドック：アッシマーLV6
- ムットゥー：バウンド・ドックLV3
- ギャプラン：アッシマーLV4
- ギャプラン改：ギャプランLV3



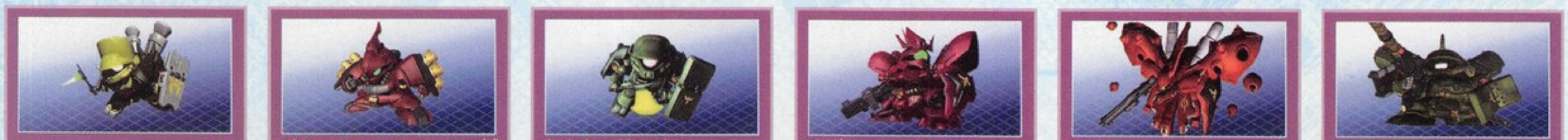
- ガブスレイ：アッシマーLV4
- ハンブラビ：アッシマーLV5

ブルーディスティス系

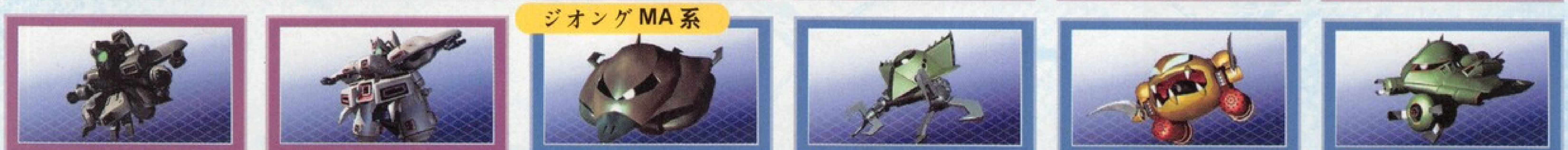
- ブルーディスティス-1号机：ブルーディスティス-3号机LV3
- ブルーディスティス-2号机：ブルーディスティス-1号机LV3
- ブルーディスティス-3号机：ブルーディスティス-2号机LV3

ギラ・ドーガ系

- ギラ・ドーガ：ヤクト・ドーガLV2



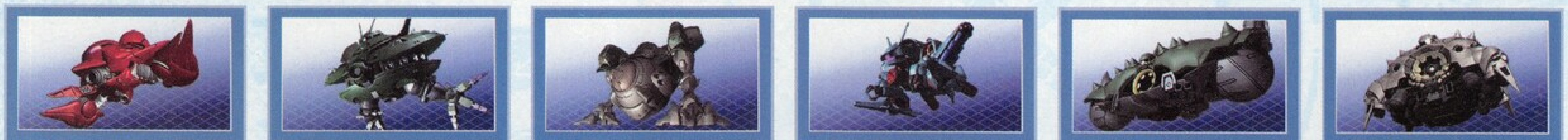
- ギラ・ドーガ改：ギラ・ドーガLV3
- ギラ・ドーガサイコミュ试验型：ギラ・ドーガLV3
- ヤクト・ドーガ：ギラ・ドーガサイコミュ试验型LV4
- サザビー：ギラ・ドーガサイコミュ试验型LV3
- ナイチンゲール：サザビーLV8
- ギラ・ドーガ重装型：ギラ・ドーガLV4



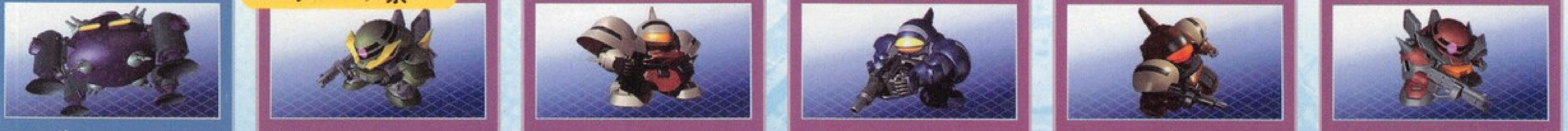
- サイコ・ドーガ：ヤクト・ドーガLV4
- α・アジール：サイコ・ドーガLV5

ジオングMA系

- グラブロ：ゴッグLV6
- ビグロ：グラブロLV3
- ザクレロ：ビグロLV5
- ビグロマイヤー：ビグロLV4



- ヴァル・ヴァロ：ビグロマイヤーLV4
- ビグザム：量产型ビグザムLV3
- 量产型ビグザム：ビグザムLV3
- ジャムル・フィン：量产型ビグザムLV3
- アプサラスIII：ビグザムLV4
- アプサラスII：アプサラスIII LV4



- アッザム：アプサラスII LV3

ジェニス系

- ジェニス：パイロンLV3
- エスタルドス：パイロンLV2
- パイロン：ジェニスLV4
- パイロン改：パイロンLV3
- ジェニス改：ジェニスLV3

セプテム：
ジェニス改ＬＶ３

オクト・エイブ：
セプテムＬＶ４

セプテム改：
セプテムＬＶ３

オクト・エイブ改：
オクト・エイブＬＶ３

クラウダ：
オクト・エイブＬＶ４

ジュラッグ：
セプテムＬＶ４

ベルティゴ：
フェブラルＬＶ２

フェブラル：
ベルティゴＬＶ３

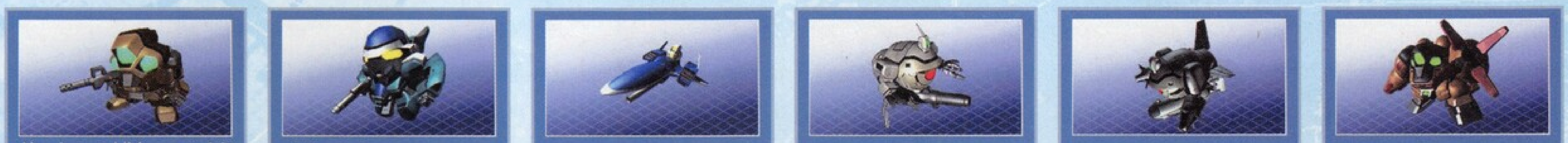
ドートレス系

ドートレス：
ドートレス･ウェポンLV2

ドートレス・フライヤー：
ドートレスＬＶ３

ドートレス改：
ドートレスＬＶ４

ドートレス・ネオ：
ドートレスLV5



ドートレスHM・ファイヤーワラビー：
ドートレス改LV5

バリエント：
ドートレス・フライヤーLV4

ガディール：
バリエントＬＶ３

ドータップ：
ドータップ水中型ＬＶ３

ドータップ水中型：
ドータップＬＶ３

ドーシート：
ドータップ水中型ＬＶ４

ドーシートIII：
ドーシートＬＶ４

ガブル：
コルレルＬＶ３

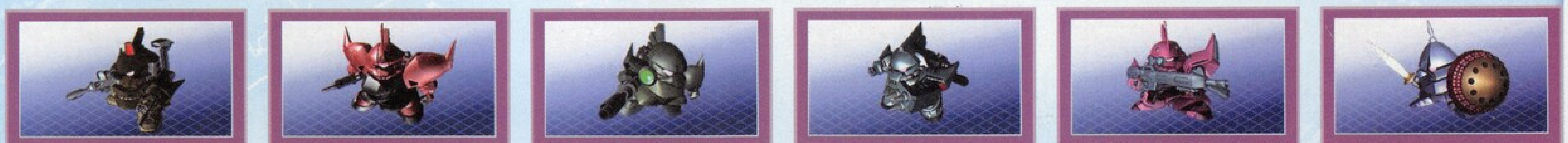
ラスヴェート：
ガブルＬＶ４

ブリトヴァ：
ガブルＬＶ３

コルレル：
ブリトヴァＬＶ3ＬＶ4

ゲルググ系

ゲルググ：
ゲルググキャノンＬＶ２



デザートゲルググ：
ゲルググＬＶ３

リゲルグ：
高机动型ゲルググＬＶ５

高机动型ゲルググ：
ゲルググＬＶ３

ゲルググＭ：
高机动型ゲルググＬＶ４

ゲルググＪ：
ゲルググＬＶ４

ギャン：
ギャン量产型ＬＶ４

ギャン量产型：
ギャンＬＶ３

ギャン改：
ギャンＬＶ４

ガルバルディα：
ギャンＬＶ４

ガルバルディβ：
ガルバルディαＬＶ４

Ｒ・ジャジャ：
ギャン改ＬＶ４

ガズアル：
Ｒ・ジャジャＬＶ３

ガズエル：
Ｒ・ジャジャＬＶ３

キュベレイ系

キュベレイ：
プロトタイプキュベレイLV5

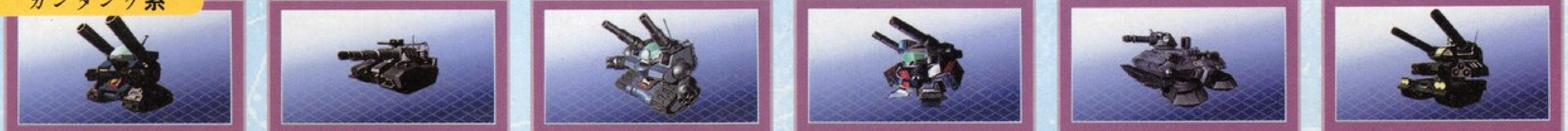
プロトタイプキュベレイ：
フェニックスガンダムLV5

キュベレイMK II：
キュベレイＬＶ４

量产型キュベレイ：
キュベレイMK IIＬＶ３

クイン・マンサ：
キュベレイＬＶ７

ガンタンク系



ガンタンク：
ホバートラックＬＶ６

61式战车：
量产型ガンタンクＬＶ２

量产型ガンタンク：
ガンタンクＬＶ３

ガンタンクR44：
ガンタンクＬＶ５

ホバートラック：
61式战车ＬＶ３

ガンタンクII：
ガンタンクＬＶ４

ボール：
ボール改修型ＬＶ３

ボール改修型：
ボールＬＶ４

先行量产型ボール：
ボールＬＶ３

ジェガン系

ジェガン：
ジェガン重装型ＬＶ２

ジェガン重装型：
ジェガンＬＶ３

ジェガンＢタイプ：
ジェガンＬＶ４

ヘビーガン：
ジェガンＬＶ４

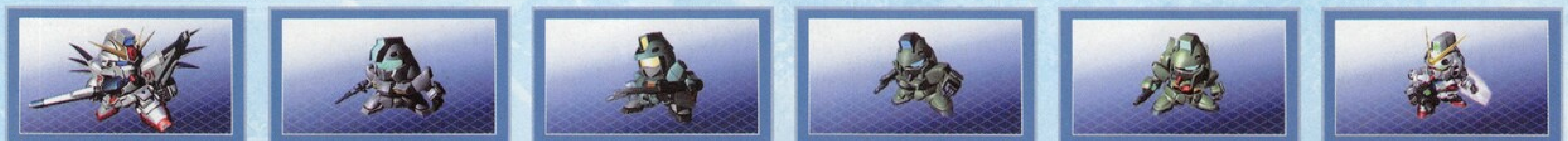
スタークジェガン：
ジェガン重装型ＬＶ４

Ｇキャノン：
スタークジェガンＬＶ３

キャノン・イルフート：
ＧキャノンＬＶ３

ガンダムF90：
ＧキャノンＬＶ４

ガンダムF90 II：
ガンダムF90ＬＶ３



ガンダムF91：ガンダムF90 II LV32

ジェムズガン：ヘビーガンLV3

ジャベリン：ジェムズガンLV3

ガンイージ：ジェムズガンLV5

ガンブラスター：ガンイージLV3

Vガンダム：ガンブラスターLV4

V2ガンダム：VガンダムLV8

V2アサルトバスタｍ：V2ガ ダムLV8

Gガンダム系

ブッシ：ノブッシLV2

ノブッシ：ブッシLV3

ファントマ：ブッシLV5

ライジングガンダム：ノブッシLV4

シャイニングガンダム：ライジングガンダムLV5

ゴッドガンダム：シャイニングガンダムLV8

ゴッドガンダム（骑乘）：ゴッドガンダムLV8

デビルガンダム：デスアーミーLV11

グランドマスターガンダム：デビルガンダムLV3

デビルガンダムJr.：デビルガンダムLV4

デスアーミー：デビルガンダムJr.LV2

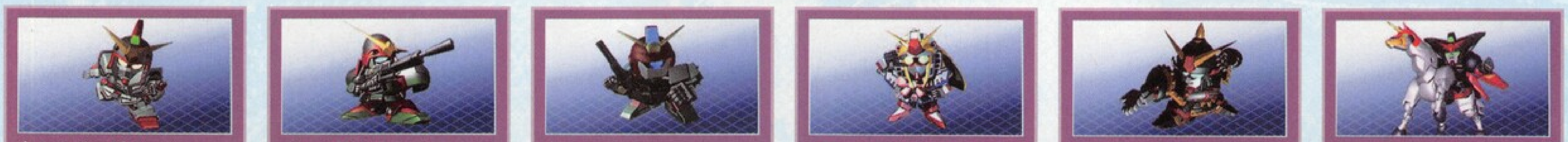
デスバット：デスアーミーLV3

ガンダムヘブンズソード：グランドマスターガンダムLV4

グランドガンダム：グランドマスターガンダムLV3

ウォルターガンダム：グランドマスターガンダムLV4

マスターガンダム：グランドマスターガンダムLV3



ネロスガンダム：ガンダムヘブンズソードLV3

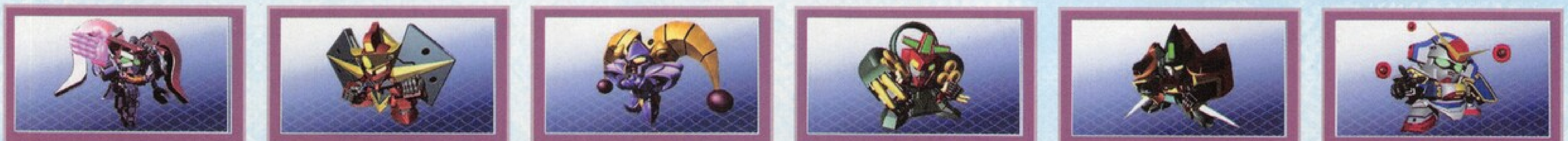
ジョンブルガンダム：グランドガンダムLV3

カッシング：ジョンブルガンダムLV4

ノーベルガンダム：ウォルターガンダムLV3

クーロンガンダム：マスターガンダムLV4

マスターガンダム（骑乘）：マスターガンダムLV3



シャッフル・ハート：マスターガンダムLV4

シャッフル・ダイヤ：シャッフル・ハートLV3

シャッフル・ジョーカー：シャッフル・ハートLV3

シャッフル・クラブ：シャッフル・ダイヤLV3

シャッフル・スペード：シャッフル・ジョーカーLV3

ガンダムローズ：シャッフル・ダイヤLV4

ボルトガンダム：シャッフル・ジョーカーLV

ドラゴンガンダム：シャッフル・クラブLV4

ガンダムマックスター：シャッフル・スペードLV4

Wガンダム系

Wガンダム：WガンダムゼロLV4

Wガンダムゼロ：WガンダムLV5

Wガンダムゼロ・カスタム：WガンダムゼロLV4

ガンダムデスサイズ：ガンダムデスサイズヘルLV

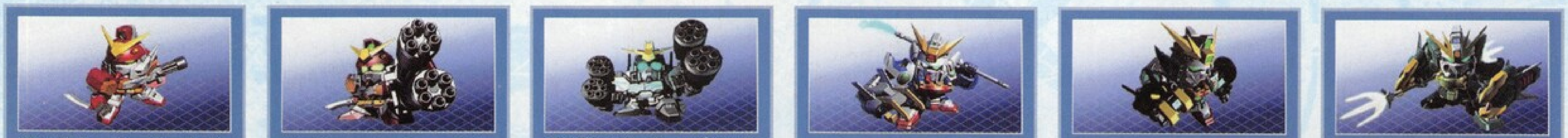
ガンダムデスサイズヘル：ガンダムデスサイズLV4

ガンダムデスサイズヘルカスタム：ガンダムデスサイズヘルLV3

ガンダムサンドロック：ガンダムサンドロック改LV3

ガンダムサンドロック改：ガンダムサンドロックLV4

ガンダムサンドロックカスタム：ガンダムサンドロック改LV3



ガンダムヘビーアームズ：ガンダムヘビーアームズ改LV3

ガンダムヘビーアームズ改：ガンダムヘビーアームズLV4

ガンダムヘビーアームズカスタム：ガンダムヘビーアームズ改LV3

シェンロンガンダム：アルトロンガンダムLV3

アルトロンガンダム：シェンロンガンダムLV4

ガンダムナタク：アルトロンガンダムLV3

ガンダムアクエリアス：ガンダムエピオンLV3

ガンダムエピオン：ガンダムアクエリアスLV3

マゲアナック：オリファントLV3

オリファント：マゲアナックLV3

ヴァイエイト：メリクリウスLV3

メリクリウス：ヴァイエイトLV3

パイシーズ：キャンサーＬＶ3

キャンサー：パイシーズ

ガンダムX系

ガンダムX：ガンダムXディバイダーLV2

ガンダムXディバイダー：ガンダムXLV3

ガンダムDX：ガンダムXディバイダーLV4

ガンダムエアマスター：ガンダムエアマスター・バーストLV2

ガンダムエアマスター・バースト：ガンダムエアマスターLV4

ガンダムレオパルド：ガンダムレオパルド・デスイLV2

ガンダムレオパルド・デストロイ：ガンダムレオパルドLV4

ガンダムアシュタロン：ガンダム・ベルフェゴールLV3

ガンダムヴァサーゴ：ガンダム・ベルフェゴールLV3

ガンダムアシュタロン・ハーミットクラブ：ガンダムアシュタロンLV4

ガンダムヴァサーゴ・チェストブレイク：ガンダムヴァサーゴLV4

クロスボーン系

クロスボーンガンダムX1：クロスボーンガンダムX1改LV3

クロスボーンガンダムX1改：クロスボーンガンダムX1LV4

クロスボーンガンダムX2：クロスボーンガンダムX1LV3

クロスボーンガンダムX2改：クロスボーンガンダムX2LV4

クロスボーンガンダムX3：クロスボーンガンダムX2改LV4

ゾンド・ゲー：デナン・ゾンＬＶ3

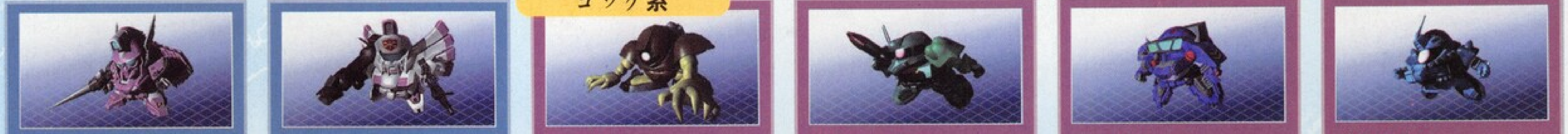
エビル・S：ゾンド・ゲーＬＶ3

デナン・ゾン：エビル・SＬＶ3

デナン・ゲー：デナン・ゾンＬＶ4

ベルガ・ダラス：ゾンド・ゲーＬＶ3

ダギ・イルス：ベルガ・ダラスＬＶ3



ベルガ・ギロス：ベルガ・ダラスＬＶ3

ビギナ・ギナ：ベルガ・ギロスＬＶ4

ゴッグ系

ゴッグ：水中实验机ＬＶ4

ザクマリナー：ザクダイバーＬＶ3

ザクダイバー：ザクマリンＬＶ3

ザクマリン：ザクマリナーＬＶ3

水中实验机：ゴッグＬＶ3

アッガイ：水中实验机ＬＶ3

アッグ：アッガイＬＶ3

アッグガイ：アッガイＬＶ3

ジュアッグ：アッガイＬＶ3

ハイ・ゴッグ：ゴッグＬＶ4

カプール：ハイ・ゴッグＬＶ4

カプル：カプールＬＶ3

コレン・カプル：ＬＶ4

ズゴック：ゴッグＬＶ4

ゾゴック：ズゴックＬＶ3

ゾック：ゾゴックＬＶ4

ズゴックE：ズゴックＬＶ4

ガッシャ：ズゴックEＬＶ3

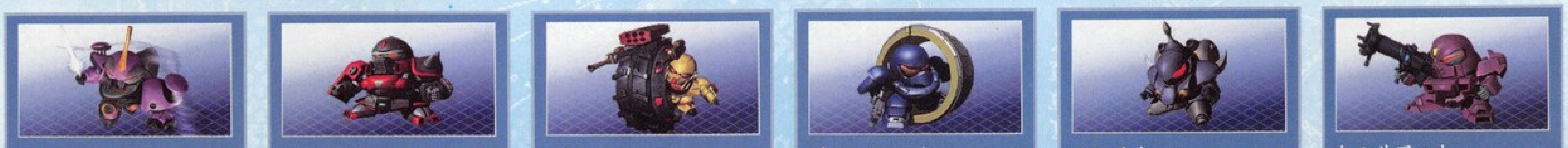
ゾロ系

ゾロ：ゾロアットＬＶ3

ゾロアット：シャッコーＬＶ3

シャッコー：ゴッゾーラＬＶ3

ゴッゾーラ：トムリアットＬＶ4



メッメドーザ：ゴッゾーラＬＶ4

ゾリディア：ゾロアットＬＶ4

ゲドラフ：ゾリディアＬＶ4

ブルッケング：ゲドラフＬＶ4

シャイタMン：ゾロアットＬＶ4

トムリアット：ゾロＬＶ3

ゾロ改：ゾロＬＶ3

ドムットリア：トムリアットＬＶ4

リゲ・シャッコM：シャッコMＬＶ4

リゲ・シャッコー近战防卫：リゲ・シャッコーLV3

リゲ・リング：リゲ・シャッコー近战防卫LV3

ゴトラタン：リゲ・シャッコー近战防卫LV4

コンティオ：シャイターンＬＶ4

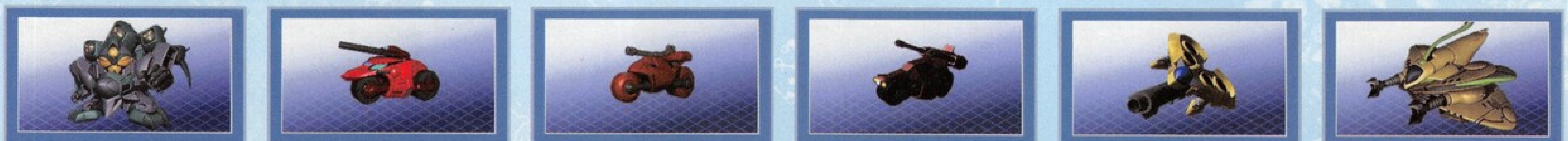
ジャバコ：シャイターンＬＶ3

リグ・コンティオ：コンティオLV4

アビゴル：シャイターンＬＶ4

ガルゲイユ：アビゴルＬＶ4

ザンネック：アビゴルＬＶ4



ゲンガオゾ：アビゴルＬＶ4

ガリクリン：战斗バイク甲タイプLV4

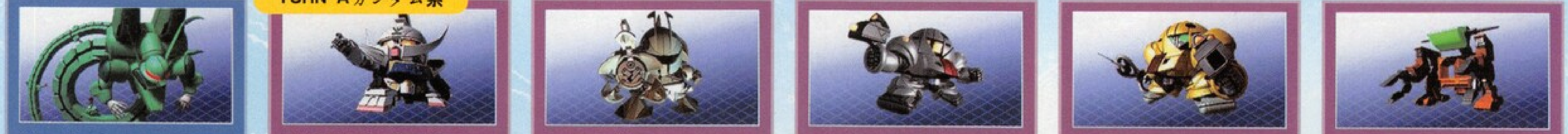
战斗バイク甲タイプ：战斗バイク乙タイプLV3

战斗バイク乙タイプ：战斗バイク甲タイプLV3

リカール：オーバーヘッドホークLV8

ビルケナウ：リカールLV4

TURN Aガンダム系



ドッゴーラ：ビルケナウLV4

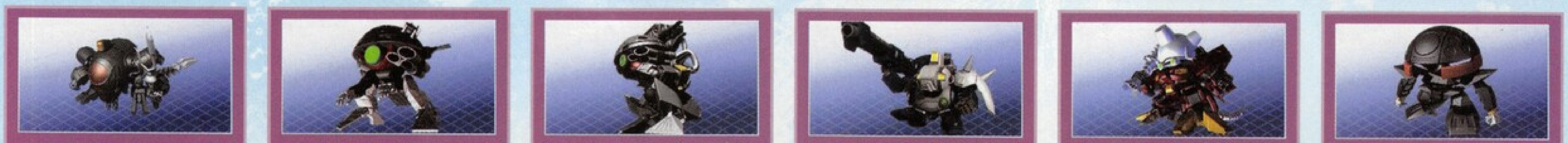
TURN Aガンダム：ターンXLV5

ターンX：TURN AガンダムLV6

スモー：スモー・ゴールドタイプLV3

スモー・ゴールドタイプ：スモーLV4

モビルリブ：ウァッドＬＶ3



ウァッド：ウォドムＬＶ5

ウォドム：ウァッドＬＶ6

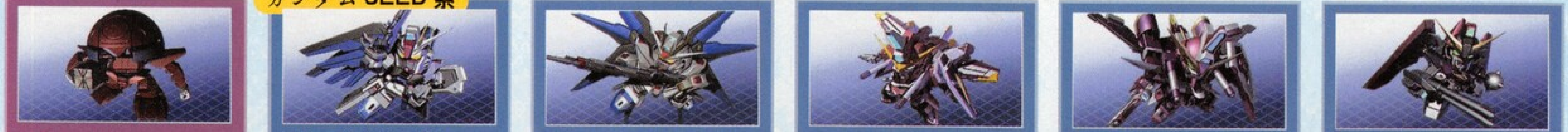
強化型ウォドム：ウォドムＬＶ4

ゴッゾー：ウァッドＬＶ4

イーゲル：ゴッゾーＬＶ4

フラット：ウァッドＬＶ5

ガンダムSEED系



ハイヒール：フラットＬＶ3

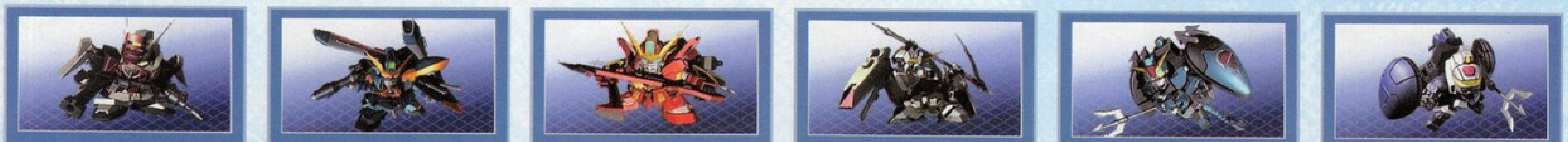
フリーダムガンダム：ストライクフリーダムガンダムLV3

ストライクフリMダムガンダム：フリMダムガンダムLV4

ジャスティスガンダム：インフィニットジャスティスガンダムLV3

インフィニットジャスティスガンダム：ジャスティスガンダムLV4

レイダMガンダム：イMジスガンダムＬＶ4



バスタMガンダム：バスタMダガMＬＶ4

カラミティガンダム：バスターガンダムＬＶ4

ソードカラミティ：カラミティガンダムＬＶ3

フォビドゥンガンダム：ブリッツガンダムＬＶ4

フォビドゥンブルー：フォビドゥンガンダムLV3

ディープフォビドゥン：フォビドゥンブルーLV3

フォビドゥンヴォーテクス：ディープフォビドゥンLV4

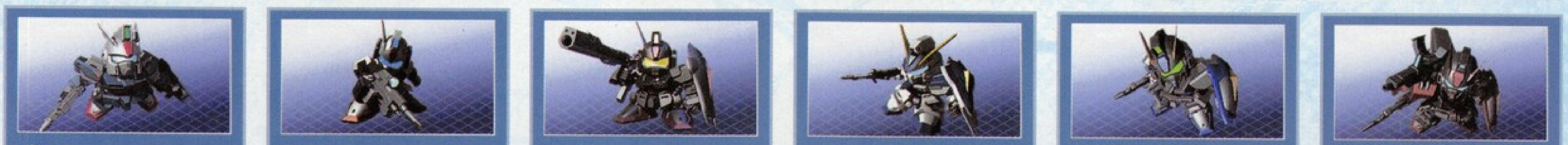
バクゥ：バクゥ后期型ＬＶ2

バクゥ后期型：バクゥＬＶ3

ラゴゥ：バクゥ后期型ＬＶ4

ストライクダガー：ストライクガンダムＬＶ3

ロングダガー：ストライクダガーＬＶ4



ダガー：ストライクダガーＬＶ4

ダガーＬ：ストライクダガーＬＶ4

ダークダガーＬ：ダガーＬＬＶ3

ウインダム：ダークダガーＬＬＶ4

デュエルダガー：ロングダガーＬＶ3

ロングダガー（フォルテストラ）：ロングダガーLV4

デュエルガンダム：デュエルダガーＬＶ5

デュエルダガー アサルトシュラウド：デュエルガンダムLV4

ストライクガンダム：デュエルガンダムLV4

ストライクルージュ：ストライクガンダムLV4

ストライクルージュIWSP：ストライクルージュLV3

プロヴィデンスガンダム：XアストレイLV3

レジェンドガンダム：プロヴィデンスガンダムLV4

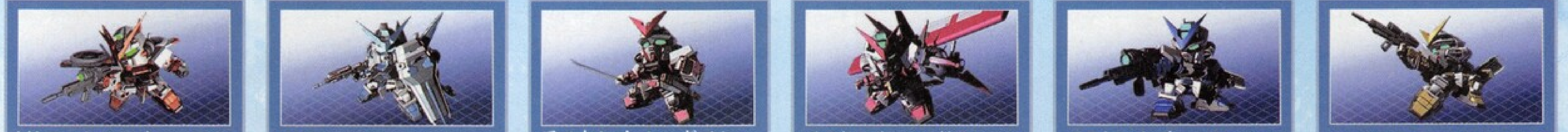
Xアストレイ：プロヴィデンスガンダムLV4

ドレッドノートガンダム：XアストレイLV4

ムラサメ：ムラサメ（偵察型）LV4

セイバーガンダム：リジェネレイトLV4

M1アストレイ：M1アストレイ（シュライク装备）Lv2



M1アストレイ（シュライク装备）:
M1アストレイLV3

M1A アストレイ:
M1 アストレイLV4

アストレイ レッドフレーム:
M1アストレイLV4

アストレイ レッドフレーム(フライト):
アストレイ レッドフレームLV3

アストレイ ブルーフレーム:
アストレイ レッドフレームLV3

アストレイ ゴールドフレーム:
アストレイ レッドフレームLV3

アストレイ ブルーフレームセカンドL:
アストレイ ブルーフレームLV4

アストレイ パワーローダー:
アストレイ レッドフレーム(フライト) LV4

アストレイ ゴールドフレーム天(未完成):
アストレイ ゴールドフレームLV4

アストレイ ゴールドフレーム天:
アストレイ ゴールドフレーム天(未完成) LV4

アストレイ ゴールドフレーム天ミナ:
アストレイ ゴールドフレーム天LV4

アストレイ パワードレッド:
アストレイ パワーローダーLV4

ジン系

ジン:
ジンワスプLV3

ゲーン:
ジンワスプLV4

ゾノ:
ゲーンLV4

アッシュ:
ゾノLV4

ジンオーカー:
ジンLV3

长距离强行侦察复座型ジン:
ジンLV3

シグー:
ジンLV6

ゲイツ:
シグーLV4

ゲイツR:
ゲイツLV4

ディン:
シグーLV3

バビ:
ディンLV3

ジンハイマニューバ:
ジンLV3

ジンハイマニューバ2型:
ジンハイマニューバLV4

ザウート:
ガズウートLV3

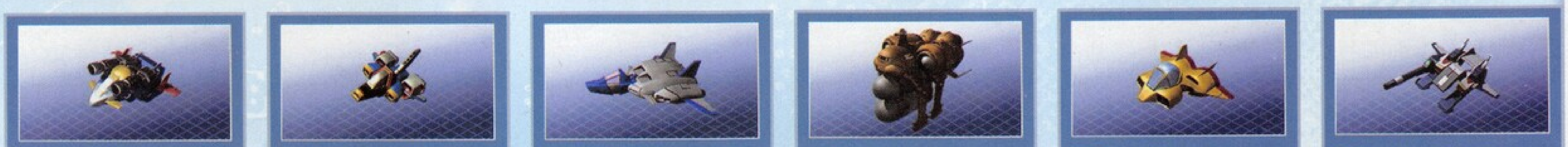
ガズウート:
ザウートLV3

小型战斗机械系

コア・ファイター:
コア・ブースターLV3

セイバーフィッシュ:
コア・ファイターLV3

コア・ブースター:
コア・ファイターLV4



G ファイター:
コア・ファイターLV4

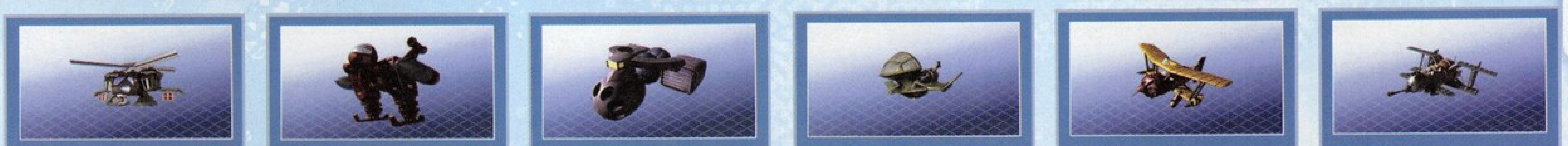
コア・ファイターZZ:
コア・ファイターLV4

コア・イージー:
コア・ブースターLV2

パブリク:
セイバーフィッシュLV3

フライ・マンタ:
セイバーフィッシュLV3

Gディフェンサー:
GファイターLV4



战斗ヘリコプター:
ドップLV2

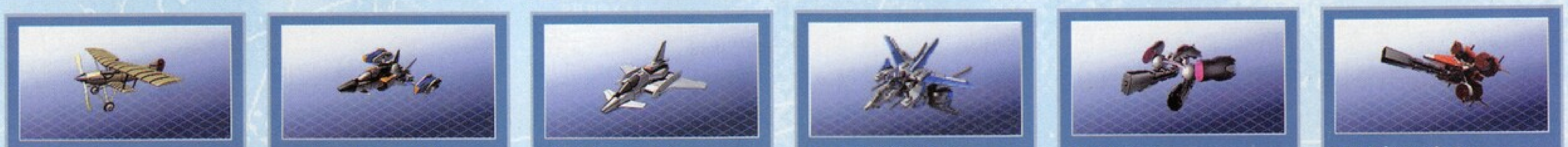
ガトル:
战斗ヘリコプターLV4

ジッコ:
战斗ヘリコプターLV4

ドップ:
ジッコLV4

ブルワン:
ヒップヅヘビーLV3

ヒップヅヘビー:
ブルワンLV3



ロケット:
ヒップヅヘビーLV3

スカイグラスパー:
スピアヘッドLV4

スピアヘッド:
スカイグラスパーLV3

コスモグラスパー:
スカイグラスパーLV4

メビウス:
メビウスゼロLV4

メビウスゼロ:
メビウスLV5

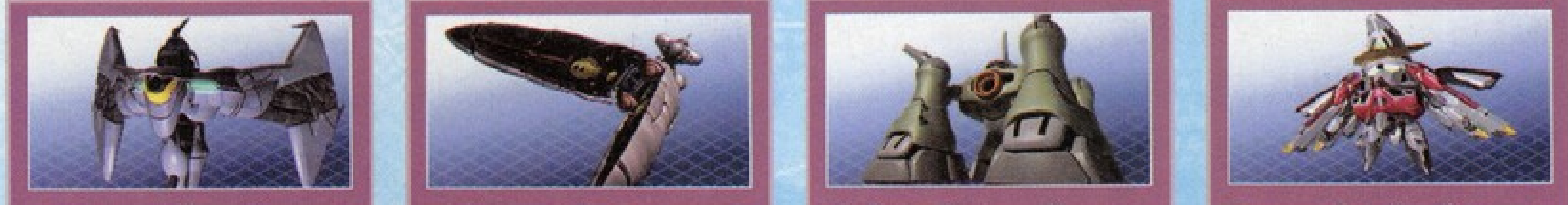
メビウス（核ミサイル装备）:
メビウスLV4

エクザス:
メビウスゼロLV4

其它系

ハロ:
グランディーネLV5

ラフレシア:
ハロLV7



エビル・ドーガ:
ラフレシアLV3

パトゥーリア:
ハロLV8

グランディーネ:
ハロLV6

フェニックスガンダム:
トルネードガンダムLV6

幻想传说全语音版简易攻略手册

《幻想传说》是“传说”系列的原点之作。继SFC版之后，本作陆续被移植到PS和GBA上，成为众多游戏爱好者喜爱的RPG作品。这款《幻想传说 全语音版》是PSP上的最新移植版。如同标题所示，本作最大的特点就是加入了全部对话的语音，玩家能够享受到更逼真的临场感。由于本作已经是很多玩家都熟悉的作品，我们不再制作详细的剧情流程，只将通关所需的重要信息及支线剧情全部列在下面，以供参考。游戏中精彩的角色形象与故事情节，就请玩家们自己去慢慢品味吧。

PSP	NAMCO	2006年9月7日
	RPG	1人/5040日元
幻想传说 全语音版		

现代篇

时间是，亚瑟利亚历，４３０４年。

优库力特是个位于世界西南边的大陆，在这个大陆南边的山脚下有一个叫托迪斯的小村子，这里的居民们过着安和祥乐的日子。

1、托迪斯村

主线：格雷斯离开家后先在村中打听消息，之后便可往南走来到村子的入口，在入口遇到因有急事而即将要离开的德利斯坦老师，跟他说准备要到南方的森林打猎后便可以出外打猎了。

支线：去自家二楼，看到母亲正在熟睡。

去杰士德家找他妹妹拿到一个指轮，跟杂货店老板交谈可得到苹果，再回来得到称号

帮旅馆的老婆婆帮搬东西到窗户边可得到钱10元。

2、南方森林

主线：一进到森林就看到一只野猪，往野猪到已枯死的精灵大树下，同时也听到一阵不可思议的声音。在杰士德赶到此地后野猪又出现在两人的面前。打败野猪后，从村子传来了警报声，两个人迅速赶回村子。

支线：无

3、托迪斯村

主线：回到村子，发现房屋被毁、村人被屠杀殆尽。回到自家门口看到身负重伤的母亲后，格雷斯往北投奔住在优库力特城的伯父欧尔逊。

支线：和杰士德分手后回到家里２楼的壁炉前可拿到一把刀。

4、山谷

主线：无

支线：入口处有商人

拉开石像走上面的路虽然比较崎岖但是可得两个物品。

5、优库力特城

主线：去左上方的房子找叔叔，再对话发展剧情。

支线：去叔叔的房子前卖掉武器和盾牌，因为剧情后会被没收。

在城内可以打听到独立骑士团队长马洛斯在三个月前离奇失踪。

和食材屋的厨师及老婆婆交谈可以学到料理的入门。

6、地牢

主线：调查牢房上面的小洞，来到隔壁的牢房，见到被剑刺死的女法术师的尸体。拿起那把剑打开牢门后在地牢中救出女主角米多。

支线：无

7、地牢下水道出口

主线：米多被怪物袭击，打败怪物后逃离地牢。

支线：无

8、莫里士家

主线：出房子到庭院，遇到弓箭手杰士德。之后莫里士赶往地下墓场，而格雷斯、杰士德和米多动身前往东南方的洞窟。

支线：房子的玄关有个行商人。

根据剧情可以得到一料理。

9、东南方的洞窟

主线：格雷斯在德利斯坦的教导下学会奥义魔神飞燕脚并得到称号。

支线：打倒骷髅人后杰士德和米多得到新称号。

10、地下墓场

主线：途中可看到一扇被封印住的门，再继续往下可发现记忆魔法阵，将魔法阵上方的石头怪打倒后进入房间，见到刚复活的魔王道斯。杰士德却用自己的身体阻止了道斯的攻击，把格雷斯一行送回了过去。

支线：打开地下墓场中的棺木，打倒里面的死者亡灵，可得到大量物品。

调查神像可补血。

过去篇

时间是亚瑟利亚历4202年。

在醒过来后两人发现手中那一本莫里士临行前交付的书上所记载的正是格雷斯宝石的来历。

1、贝鲁阿达姆村

主线：与村长交谈得知，这里便是102年前的托迪斯村，在这里有妖精或具有妖精血统的人类才能够使用魔术，想知道有关魔术与妖精的事，就要去拜见住在优库力特村的召唤士

克拉斯。

支线：次日起床可得到记录各地商店信息的世界地图集。

次日和村长夫人交谈可得到一道料理。

沿武器店柜台向右走可绕到里屋，从柜台里面和店员说话得奥义魔神双破斩。

2、优库力特村

主线：到村子修炼场找到召唤士克拉斯，经过劝说克拉斯加入。在克拉斯的建议下，大家决定动身去风之谷找巴德。

支线：村子右下角的屋后树下有3个宝箱。

在食材屋可以得到一道料理。

克拉斯屋右边靠边走林里有暗道，可得一宝箱。

和村上方广场处的乐队交谈，给钱买情报。

克拉斯加入时得到祭司称号。

村子下方树下有一少女，交谈后再与武器店内的蓝发青年交谈，可以引发一段故事。

3、哈美尔镇

主线：稍做休息及整顿装备后，必须购买镐和绳子。镐能凿开石壁，绳子在有小柱的地方向下爬。

支线：和村人交谈后得知已经过世的大魔法师史卡雷德，有个名叫迪米德尔的弟子正在研究一种新力量。

和水边站着的厨师交谈得到一道料理。

4、风之谷

主线：进屋交谈后从巴德拿手中得到约定的戒指后就可出发前往风之精灵所在的小山谷，在山谷入口处用先前买的十字镐将岩石粉碎即可继续往前进。进谷后把三个瘴气洞用石头堵上后，往东过桥来到树前就可与风之精灵希鲁夫签订契约了。

支线：屋后有一宝箱。

契约风精灵侯召唤士得称号。

5、大树森林

主线：来到精灵之森，走到精灵大树欧克德拉西尔的前面，触发剧情。得知制造玛那的欧克德拉西尔即将耗尽力量的事情。为此大家

决定去阿尔巴尼斯坦找月之精灵帮忙。

支线：无

6、哈美尔村

主线：途经哈美尔镇时发现小镇被毁，从上边出去时见到粉发少女莉雅·史卡雷德，剧情后少女加入（NPC）。

支线：无

7、贝尼奇亚市

主线：和市长家一楼暖炉最左侧戴白头巾的女孩交谈得到迪米特尔的情报。回旅馆休息一晚，次日来到北边的码头，与船长交谈后动身前往西方之岛。

支线：和市长交谈，可引出后面的剧情。

到旅馆见到少女娜希交谈后在与喷泉左边的大房子里的蓝发青年交谈，再与娜希交谈后将此事告一起来到中央广场的喷泉前，没多久艾尔温便来了。回旅馆休息一晚，次日来到艾尔温得公司时发现代艾尔温决定要娶娜希为妻的行为遭到父亲反对。回喷泉上方和蓝发青年交谈后两个人私奔了。

和防具店的女剑士交谈习得新奥义“袭爪千裂破”。

在食材店可以得到新料理。

8、迪米特尔之馆

主线：进入公馆后先来到的是大厅，在左上角的房中有个魔法阵，接着在左下的房间里找到右侧罐子中的钥匙，再去右上开门，到后院打败挡住阳光的大树。回大厅拉开北边三扇落地窗的窗帘，调整窗户角度让阳光射到水晶上，顺着光线的照射出现隐藏的楼梯。来到地下室的深处打败迪米特尔。剧情后粉发少女莉雅·史卡雷德的灵魂也安心到天国报到，而被附身的女孩在清醒过后告诉大家她名叫阿洁。

支线：在船上不但有床、魔法阵还有商店。

9、风之谷

主线：粉头少女阿洁正式加入。

支线：得地契约戒指和水契约戒指。

注意：此时去贝鲁阿达姆村与村长交谈可得到阿洁的咒文书 11（必须之前去贝尼奇亚市和市长谈过话）。

在优库力特村调查克拉斯家中的书柜在右上和右下找到咒文书 3 和咒文书 7。

10、贝涅契亚港

主线：在贝涅契亚港码头有两艘船，左边的是去西方孤岛的船，右边的船是航行于贝涅契亚港与阿尔法尼斯坦之间的定期渡轮。

支线：喷泉左面的小房子里有个女人和她谈话可以买到咒文书 4 和咒文书 14。

11、定期渡轮

主线：上船后有一位名叫梅亚的剑士走过来搭讪。之后在餐会上得知阿尔法尼斯坦的雷亚德王子已经被道斯控制。次日梅亚来到卧室，并向格雷斯展开攻击，在梅亚逃走后格雷斯便单独一人追了过去，在甲板上找到他并将他给打倒。

支线：醒来后，和床上的阿洁对话可得新称号。

打倒梅亚得到一把剑。

12、阿尔法尼斯坦

主线：船抵达阿尔法尼斯坦码头港，在旅馆休息后，次日上街打点了一下道具以及更换一些装备，此外在药草店的地下室还跟站在酒桶前的那名士兵买到了一本奥义书〔魔神千裂破〕。次日再次投宿于旅馆。夜晚众人飞到阳台上，躲过守卫的士兵，在走廊最右边的房间中找到了雷亚德王。打败化身为鹦鹉的魔鬼杰米尔后，雷亚德王子恢复了意识。为了表示感谢阿尔法尼斯坦国王不但将契约的戒指送给主角还准许进入莫利亚坑道。

支线：城里二层有拿石子游戏，连胜两局

得新称号。

市里右边有赛跑游戏，胜利可得新称号，还有四种奖品可选（只能玩三次）。

食材店有新料理。

地下酒吧楼梯边的士兵处可买到奥义魔神千裂破。

在道具店见到私奔的那一对，和他们交谈（必须）。

在魔法研究所买到咒文书 9 和咒文书 10。

13、热砂洞窟

主线：先由右下方楼梯一直走下去到地下二楼，在地下二楼可以取得火精灵之戒，将这枚火精灵之戒戴在身上就可以喷出火焰。之后

遇到打不开的门只要用火焰攻击墙上的开关，门就可以打开了。到达火精灵的房间后用火精灵之戒发出的火焰攻击所有的柱子，就可出现通道，上前与火精灵交谈之后，打败火精灵与它签订签约。

支线：火精灵身后的宝箱有阿洁的咒文书 8。

14、精灵洞窟

主线：由阿尔法尼斯坦直接搭船回到贝鲁阿达姆村后，往东走来到精灵洞窟。门上有眼的密码是 3124，下去发现一个矮人答应他带路他就跟着你。把他带到三个矮人堵住的路时他们就让开了，再往下走发现有不少矮人族守卫，只要打开警报器再利用空隙进去地精灵的房间就可以了，进入地精灵的房间将地之精灵诺姆打倒就可以跟它订立契约。

支线：地精灵后的宝箱里有咒文书 6。

15、哈美尔村

主线：无

支线：阿洁会为死者立墓碑，并得到新称号。

16、贝涅契亚港

主线：和贝涅契亚港码头最左边的船长交谈后可以前往北海孤岛。

支线：和喷泉左边大房子二楼的艾尔温的父亲说艾尔温以及娜希在阿尔法尼斯坦。

17、侵蚀洞

主线：进入后往右一直走下楼，拉左下角的拉杆后再往下走，之后再往下去启动开关，接着就可往左上的门进去了，接着往前进到上面的水精灵房间去拉最里面的拉杆。之后将两水池下面的开关打开，然后按下房中最左边的开关把这房间灌满水，水精灵便会出现。打倒水精灵后就可以跟它签定契约。

支线：无

18、莫利亚坑道

需要带齐下列物品：

（1）进入莫利亚坑道的通行证

（2）与四大精灵之间的契约之戒

（3）火精灵之戒

（4）十字镐

主线：下到地下十层，见到魔法阵以及墙上的两个开关，用开关可让两个传送点出现，此时先利用右边的传送点，就可来到有一块大石盘的房间，经由阿洁的解读后，再回到先前的房间进入左边的传送点，按照东－风之精灵、西－水之精灵、南－地之精灵、北－火之精灵的顺序召唤好之后再回到有石盘的房间，此时精灵王马克思威尔就会出现，将它打倒就可以签订契约，但是当我们到后面的房间却只找到两枚坏掉的戒指，只好回阿尔法尼斯坦找人帮忙了。

支线：无

19、阿尔法尼斯坦

主线：回到这里，进城找到红发大臣，得到介绍信。去爱德华官邸找爱德华。

支线：来到东北角的房子中看到艾尔温正与他父亲吵架，上前帮助艾尔温以及娜希后，爱尔温的父亲这才同意让艾尔温娶娜希。

20、爱德华官邸

主线：拿着信到爱德华特的家后，出来应门的是爱德华特的妻子希芙，由希芙口中得知她的丈夫爱德华特已经去橄榄村好几天了。

支线：官邸的南侧沿海岸走有个营地可习得奥义凤凰千裂破。

21、橄榄村

主线：当格雷斯等人赶到橄榄村时还是找不到爱德华特，由村人的口中得知爱德华特已经早一步前往东南方绿洲了。

支线：无

22、沙漠村

主线：进村后去东南方的绿洲找，有人说他去东北方的绿洲了。到了东北方的绿洲，又有人说他去更北边的绿洲了。到了最北边的绿洲又说他回村了。

支线：在第二个绿洲得到新料理。

沙漠村习得料理。

23、橄揽村

主线：在旅馆和老板交谈后，在沙漠中找齐蛇怪鳞片后回村住宿，转天见到爱德华。

支线：无

24、阿尔法尼斯坦

主线：去魔法研找龙古罗姆，到旅馆休息一晚次日再前往魔法研究所得到获准进入优米尔森林的信物－王室的徽章。

支线：去精灵森林前可在森林的东边找到一块绿洲，习得新奥义狮子飞燕脚。

25、精灵森林

主线：到森林里的精灵村找精灵族长布拉姆帕德，交谈后，布拉姆帕德加入。从他身后的入口进入森林内部。走有动物的路，到石盘

下发生，当布拉姆帕德将这两枚坏掉的戒指放在石盘上后，戒指再生成为黄玉之戒以及月石之戒，修好戒指后返回精灵村。救下闯入村子的阿洁后，被布拉姆帕德轰出了村子。

支线：森林内部有很多宝箱，不怕迷路尽量找齐。

被轰出村后马上回去有修弓箭剧情。出森林向右来到雕刻家的房子，敲门有阿洁被石化的剧情，回精灵村找村长求救，再去雕刻家的房子有又剧情。

26、十二星座塔

主线：进入１２星座之塔后，调查各楼层的石盘以及石。每个石像发出的音乐都代表不同意义，只要将该层的石像都切换成适合的音乐，就可以打开往上一层的门。

２楼－勇敢之歌－最左边

３楼－快乐之歌－左下角

４楼－平静之歌－右上角

５楼－灰暗之歌－右下角

６楼－勇敢之歌－最右边

打开第六层通往月之精灵房间的门，进入月之精灵的房间后与月之精灵签订契约。

支线：塔的西南方有块营地，见到里面的一位剑士，这时候可以跟这位剑士学到“魔神闪光破”。

契约月之精灵房间的前一个场景可得到阿洁的咒文书 12。

27、米特卡鲁兹

主线：在会议室遇到爱德华特，在他的引见下，见到国王后得知米特卡鲁兹的魔法研究所正在开发一种用来对付道斯军队的武器。走出城堡后，为了搞清楚米特卡鲁兹，哈美尔镇以及被杀的莉雅一家人之间的关系，主角一行回到风之谷。

支线：在东北方的房子之间可遇到躲在暗处的一名男子，在这花 18000 元就可买到一本奥义书“袭爪飞燕脚”。

28、风之谷

主线：由巴德的口中得知道斯的目地应该是直接针对米特卡鲁兹魔法研究所的魔法研究而不是毁灭世界。为了弄清真相，只好再次回到米特卡鲁兹。

支线：无

29、米特卡鲁兹

主线：回米特卡鲁兹后遇到道斯的部下杰士德纳，在一段争论后，爱德华与杰士德纳一起消失。进入米特卡鲁兹城参加开作战会议，主角便被任命为第四特殊部队的队长。至于特殊部队的任务是：

（1）援助城中的主力部队；

（2）干扰敌人使他们脱离主力部队。

在做好万全的准备后再回到会议室，就要前往战场了。

支线：无

30、平原

主线：一直向北方，不要与路上敌人作过多纠缠，抢先第一组去打倒敌方的首领伊修兰德，之后自动回到米特卡鲁兹。

支线：等空战结束后回到这里往北，见口往东，再见口往北可以买到“奥义袭爪闪空破”。

31、米特卡鲁兹

主线：前方传回报告，得知道斯的飞行部队出现，莱生准备以魔法武器应战。

支线：无

32、神所在的空间

主线：走出米特卡鲁兹城门时，格雷斯的意识来到了另一个空间。在这里，他见到了古神奥丁的部下——骑着飞马的威鲁迪里。跟威鲁迪里借飞马与敌人的飞行部队交战。

支线：无

33、米特卡鲁兹城

主线：格雷斯与阿洁前往高空，打倒飞行部队的队长打倒后，决定前往道斯城。

支线：空战后得到爱德华特所写的咒文书20。

34、道斯城

主线：进入道斯城后先往右走到底再往北，此时地上会有开关，通过开关后就可开启上面的门，接着再往左走可以在见到另一个上锁的门，此时往下走到回到先前去过的走廊再往右通过刚刚用来打开第一个门的开关，这时第二扇门便会打开了。

第二层：只要依上，下，右，左，下，上的顺序去踩过地面上的四个开关，就可开启通往上一层的门。

第三层：在这一层有许多镜子，其中有三面镜子在照的时候，会显现出死神的样子。

第四层：由右边的门进去后可来到一间左右摆设都一样的房间，与阿洁做一样的动作就可以。

第五层：由右边的楼梯上楼，然后把楼上的石像推到洞中使它掉到楼下，接着再回到楼下把石像压在门前的机关上面，开启第一扇门。来到有八个开关的房间，调查牌子要求两人同步踩开关。

第六层：在此地可以拿到手镜，接着回到第三层的死神之镜前。使用手镜后，将出现的敌人打倒后就可以进入镜中的世界。

镜中的世界：进入第三层入口往右数来第三面镜子，先到左边按下地上的两个开关，就会有宝箱掉下来，之后再往下走来到跟第二层一样有四个开关的房间，因为镜中的世界与现实是相反的，所以就照上，下，左，右，下，上的顺序踩过开关，得到一把黄金色钥匙。把阿洁留在第五层压着开关，开锁后，阿洁可以飞上来。

见到道斯，格雷斯等人主动向他发动攻击，然而在战斗的途中道斯突然使出时空移转，消失在众人面前。

支线：二楼发现阿洁的咒文书 13。

其中一面镜子里有阿洁的咒文书 5。

35、阿尔法尼斯坦

主线：为了找出道斯的下落，格雷斯等人再次回到阿尔法尼斯坦城中的魔法研究所拜访龙古罗姆。

支线：无

36、爱德华官邸

主线：见过爱德华特的妻子后，用书房钥匙进入书房，找到关于时空转移魔法的相关资料。

支线：剧情结束后，回去找爱德华的妻子可得料理。

37、米特卡鲁兹

主线：从居民口中听到一些有关于独角兽的传闻。到旅馆睡一觉，米多在梦中记起小时候跟母亲要独角兽的事情，次日决定前往米特卡鲁兹西北方的白桦森林寻找独角兽。

支线：去之前要在米特卡鲁兹，和城北树下的女人谈话。

38、白桦森林

主线：开始只有女的能进，走的顺序是：右下右右上。当米多独自一人来到森林的深处后，见到了独角兽。此时道斯的部下出现，而留在森林外的格雷斯等人，及时赶到并与米多合力打倒道斯的部下之后，独角兽化身成独角兽之杖。

支线：祭司得到新称号。

39、精灵之森

主线：来到贝鲁阿达姆村南方的精灵之森，利用独角兽之杖让精灵大树欧克德拉西尔复活，然后决定坐船去古代都市。

支线：无

40、贝涅契亚港

主线：跟左边船的船长交谈后，支付 1200 元可前往古代都市多尔。

支线：喷泉左边的大房子一楼找到蓝发青年，参加他们的婚礼，祭司得到称号。

在公司右边民房内可以跟半精灵买到咒文书，有２本。

41、古代都市

主线：在船上由克拉斯召唤出水精灵后，就可以潜入水底。在前进一段时间，来到位于海底的古代帝国多尔。进入左上的房子中，在桌上可发现一张闪闪发亮的ID卡，向下左面的那个门旁的读卡器读卡开门，进入八个门八个宝箱的大房间。由右数来第四扇门中有咒文书，至于主电脑所在的控制室，就在你拿到钥匙的相对门，如果是由右数来第二个宝箱拿到，那控制室就是由左数来第二扇门，进入控制室后机器人便打了过来，将机器人打倒后可捡到一枚钻石戒指，再往前走可见到主电脑。电脑有两个选项，一是传送，二是回复体力。选择时间传送后多尔就会浮到海面上，接着选择时间传送就可以将我们一行人送回１０２年后５月２１日的地下墓地最深处。

支线：无

未来篇

1、米克尔镇

主线：无

支线：剑术道场 5 连胜主角得新称号。

旅馆睡觉弓箭手得新称号。

和道具店外的黑衣女交谈得收集卡。

旅馆得料理。

再投宿一次格雷斯梦到他父亲米克尔使用的招式“冥空斩翔剑”。

到米克尔剑术道场花２００００买到“凤凰天翔脚”。

2、优库力特都

主线：米特卡鲁兹在道斯的破坏下已经成为废墟，而魔科学研究所也搬到优库力特都西北的房子。进城堡见国王得情报和 8 万元钱。

支线：宫殿里厨师处得新料理。

竞技场九连胜得新称号和新奥义“狮子吼破斩”，以后再去打还可得到不同的奖品。

跟城中３Ｆ的女学生可交换收集卡。

3、贝涅契亚港

主线：来到码头见到哈理逊正在和船长交涉，但是船长却死也不答应开船，看来只好求助于优库力特都的国营魔科学研究所。

支线：市长家女主角可教钢琴前的小女孩弹钢琴，反复多次可得祭司称号。

食材店里可用新买到的“粽子叶”和下面的男子交换收集卡。

在喷泉旁的小女孩处得到忍之里的情报。

4、优库力特都

主线：在魔科学研究所见到新交通工具，可是没有电。为了借到雷之精灵沃尔特的力量，得到雷契约戒指后决定去沃尔特洞窟寻找雷精灵。

支线：路上经过莫里森的家，里面有新料理和商人。

5、沃尔特洞窟

主线：追踪女忍者，来到地下三楼，先用火精灵之戒喷火射最右的电线再射中间的，然后再去射最左的电线，一边移动一边射击最左边的电线后，立刻冲进左上的门内，将雷之精灵沃尔特打倒后就可与它签定契约。

支线：无

6、优库力特都

主线：进入魔科学研究所的地下室，利用雷之精灵沃尔特的力量，完成飞行机。搭乘飞行机前往阿尔法尼斯坦。

支线：前往浸食洞前会学到两道料理。

阿洁也得到“烂厨师”的称号。

7、阿尔巴尼斯坦

主线：进入城中见到具妖精血统的魔术师龙古罗姆，接着在她的引导下我们见到了阿尔法尼斯坦王。为了制造可以封住时空转移的神剑一时空之剑，决定寻找火之剑、冰之剑。

支线：在城的南门处有一女人，可得到光精灵的传闻（之后可契约光精灵）。

在房顶上的两个人那里得到忍之里的情报。

食材屋得到料理。

弓箭手赛跑得称号。

8、侵蚀洞

主线：无

支线：在港口进出两次可得新称号和两个料理。

在洞中最下层可光精灵契约戒指。

在洞中可得阿洁的咒文书 16。

9、热沙洞窟

主线：无

支线：忍者加入后，最深处可买忍术 5。

10、精灵洞窟

主线：无

支线：最深处可得坑道 16层召唤兽契约戒指。

11、风之谷

主线：无

支线：忍者加入后，最深处可买忍术 7。

洞窟里可得到暗之精灵契约戒指。

12、佛利基尔镇

主线：进入祭坛后可前往冰之洞窟。

支线：跟厨师交谈可学到一道料理。

从旅馆中的男子手中可买到“狮子闪光破”。

在武器店花可买到收集卡。

左边有个亡灵，可以花 100000 买到火的护符以及冰的护符。

13、冰之洞窟

主线：来到地下五楼后先往右上走过去扳动墙上的拉杆使水消失，之后再往右上走过去，来到下面后走过门再扳动拉杆，刚刚的门会关上，往上走进入另一个房中踏过开关，此时所有的水面会结成冰，走过冰面回到先前在地下五头第一个扳动的拉杆前再拉一次使水出现。走过冰面往上来到冰狼怪—福比斯特的房间，把它打倒就可以得到冰之剑。

支线：旅馆可买到奥义“狮子闪空破”。

可向厨师学料理。

武器店有人卖收集卡。

冰之洞窟里有咒文书 21。

打倒冰狼后格雷斯学到“次元斩”。

14、熔岩之塔

主线：先往左，右前进到上面去扳动墙上的开关，接着中间那扇门就会打开，进入第七

层可拿到咒文书，回到一楼由最右边的楼梯上楼，在三楼也是要扳动两边的拉杆让门打开，到了四楼把石像往中间的告示牌拉过去，门就会打开。往下面走把另两尊石像，放到底下的特定位置上就可以往前进，将四间房中的怪物一炎护之手全都打倒，通往六楼的门就会出现，将火怪福拉姆贝克打倒可拿到火之剑。

支线：得到炎之剑时主角习得虚空苍破斩。

可得咒文书 19。

15、沙漠村

主线：无

支线：得到料理

女忍加入后再和厨师对话可得新称号。

16、东南绿洲

主线：无

支线：可买到新奥义“凤凰翔破斩”。

17、东北绿洲

主线：无

支线：可交换收集卡。

18、孤岛铁匠铺

主线：无

支线：主角购物得称号。

得到象牙后可到这里雕刻成麻将牌。

19、雕像馆

主线：无

支线：如在过去触发过剧情，可得弓箭手最强弓。

20、优米尔森林

主线：为了打造时空之剑，我们再次来到被湖水包围的优米尔森林，由士兵口中得知虽然现在已经允许人类自由出入，不过半妖精还是不能进来。

支线：无

21、精灵森林

主线：进森林内部向上，第一个大场景左拐，走到头在向上一直就见到女忍，进入忍之里。

支线：食材屋得到料理。

去武器店拿到精灵之弓。

22、忍之里

主线：得到女忍父母的情报，到优库力特都斗技场比武，打败女忍的父母后再回忍之里。

支线：泡温泉剧情时弓箭手，魔法师，祭司得到称号。

出村右边再右边的场景，有咒文书 17。

忍之里右下的房子习得料理。

剧情主角得到称号。

23、忍之里

主线：女忍加入。

支线：女忍加入时主角习得奥义狮子千裂破。

泡温泉剧情时魔法师得称号。

和村中记忆魔法阵左边的女人对话，女人得称号。

24、杜连特之森

主线：离开忍者之里后来到石盘的前面，这时根源精灵奥利吉出现了，在与他战斗的时候要避免使用召唤术，打倒他之后我们便请他打造时空之剑并与根源精灵签订契约。

支线：精灵村旅馆，阿洁的母亲托你给阿洁带东西。

食材屋得到料理。

得到时之剑时主角习得 3 大奥义和称号。

召唤士得称号。

25、星座塔

主线：无

支线：顶层得忍术 6。

26、古代都市

主线：无

支线：机器人处习得料理。

主电脑处选第三项契约光精灵（如之前没得到情报则不会有第三项）。

27、常暗之镇

主线：在酒馆见到阿尔法尼斯坦的调查员，从他手中得到神秘纹章，再去旅馆睡一晚，发生剧情后再去西北的洞窟寻找道斯城。

支线：酒馆女剑士处习得奥义凤凰天空破。

酒馆厨师处习得料理。

武器店的老人处回答问题得收集卡。

28、暗之洞窟

主线：无

支线：契约暗之精灵（要有契约戒指）。

29、西北的洞窟

主线：利用时之剑进入道斯城。

支线：进城再出来可去坑道 10 层以下探险。

进城再出来可去冰雪村酒馆得到海盗宝藏的情报，集齐再回来得称号和操作戒指。

30、迪米特尔馆

主线：无

支线：咒文书 15。

31、坑道十层以下

主线：无

支线：16 层瘴气洞里契约哈比龙。

18 层西面洞里的咒文书 22。

21 层瘴气洞契约召唤兽。

21 层右边的洞买到忍术 8。

最底层习得奥义袭爪雷斩破。

32、地下神殿

主线：无

支线：3 层右面得忍术 9。

3 层可转动石像右边暗道得契约戒指。

4 层按右上、左上、左下、右下的顺序搬动开关解除结界。

5 层得咒文书 23。

最下层击败并契约冥界精灵。

在冥界精灵身后的房间里有圣枪和最终奥义猛虎连击破。

33、道斯城

主线：

1F：从右边上楼，左下的牢房先无视。

2F：这里的宝箱别忘了拿。

3F：这里的光球要让 1P 装备那个神秘徽

章，之后再把里面的另外五个徽章取得，之后去 1F 的牢房里救出同伴，全部装备徽章来到光球左边的房间开门。

4F：打倒左边的眼球后从右边继续前进。

5F：从最里面开始压机关。

6F：不要管里面的恶魔镜子，直接从右边的隐藏道路上楼是最好的选择。

7F：右边是死路，从左边走。

8F：别被这里的背景音乐骗了，离决战还有一段路程，走过较长的一段距离才会到打城堡顶层。

最终战和达奥斯的三形态对决，主要注意第二形态就行，其它形态完全可以用次元斩逼入墙角屈死。

支线：三楼遇到魔法阵时，只有装备神秘徽章的人才能通过，让主角装备自己留在 3 层寻找其它 5 个护符，然后到最下层的地牢解救同伴，全部装备上黄金护符就可通过魔法阵。

二楼有最后得咒文书 24。

遇到有红点踩不了的要从最里面一个一个向外踩就可开门。 文／qinyu

怪物出现区域列表

序号	名字	主要出现场所
1	アイアンゴーレム	过去 12星座之塔
2	アイスゴーレム	未来 冰之洞窟
3	アウル	现代 原野
4	アクアドラゴン	未来 浸食洞、原ウンディーネ房间（出现率低）
5	アザー	过去 砂の洞窟
6	アナコンダ	现代 山间小道
7	アパッチドクター	未来 ミッドガルズ附近
8	アルラウネ	未来 トレント之森
9	アークデーモン	未来 精灵洞窟、原ノーム房间记忆点处（出现率低）
10	アークナイト	过去 アルヴァニスタ城BOSS战
11	アークビショップ	未来 ダオス城4F以上
12	アーチャー	过去 白桦之森附近
13	イグニスファッツアス	未来 热砂洞窟
14	イシュラント	过去 ヴァルハラ战役BOSS和空中战BOSS
15	イフリート	过去 热砂洞窟BOSS
16	インフェルノ	未来 炎之塔
17	イーヴルスター	未来 浸食洞
18.	イーヴルソード	未来 暗之洞窟
19	イーヴルロード	过去 ダオス城顶楼，白桦之森
20	ヴァイパー	过去 デミテル之馆
21	ヴァルカン	未来 热砂洞窟、原イフリート房间（出现率低）
22	ヴァルチャー	过去 ユークリッド大陆
23	ヴァンパイアバット	过去 モーリア坑道B1～B5
24	ウィッチ	未来 ダオス城
25	ウィッチドクター	未来 ダオス城1F～7F
26	ウィルオーウィスプ	过去 热砂洞窟
27	ウィングデビル	过去 モーリア坑道B6～B10
28	ヴォルト	未来 ヴォルト洞窟
29	ウッドカーラ	未来 武术大会
30	ウルフズベイン	过去 トレントの森
31	ウンディーネ	过去 浸食洞BOSS
32	エアジャイアント	未来 武术大会
33	おきよ	未来 武术大会（すず两亲搜索事件中）
34	オリジン	未来 トレント之森
35	オーガ	过去 モーリア坑道B6～B10
36	オークジェリー	过去 モーリア坑道B1～B5
37	オークロット	过去 デミテル之馆的大树
38	オーディーン	未来 炎之塔的左下转移后
39	カゲ	过去 ダオス城
40	かに	未来 海盗财宝处
41	ガリアンソード	未来 武术大会
42	ガルフビースト	未来 武术大会第9战
43	カーカス	未来 ヴォルト洞窟
44	カーカー	未来 アーリィ大陆
45	ガーゴイル	未来 暗之洞窟
46	キヨマサ	未来 モーリア坑道B11～21
47	キラーアウル	过去 ユークリッド大陆
48	キラービー	未来 ユークリッド大陆
49	キングコブラ	未来 精灵之森
50	クィーンビー	未来 武术大会，トレント森一深部
51	クノイチ	未来 冰之洞窟
52	クラーケン	未来 武术大会
53	グリズリー	未来 トレント之森
54	グリーンローパー	过去 精灵洞窟
55	クレイアイドル	过去 精灵洞窟
56	クレイゴーレム	未来 武术大会
57	クレイデーモン	现代 地下墓地
58	グレートタスク	未来 武术大会，モーリア坑道B21，
59	グール	现代 溶岩地一
60	ケイヴスパイダー	过去 モーリア坑道B6～B10
61	ケイヴマン	过去 モーリア坑道
62	ゲイズハウンド	过去 モーリア坑道B6～B10
63	ケルベロス	未来 モーリア坑道B11～21
64	コカドリーユ	未来 オリーブヴィレッジ大陆
65	こすけ	未来 忍者之里井中试练的洞窟
66	ゴールドドラゴン	未来 12星座之塔6F右画面最右的房间（出现率低）
67	ゴーレム	现代 地下墓地
68	サイキック	未来 12星座之塔
69	さいぞう	未来 忍者之里井中试练的洞窟
70	サイドワインダー	过去 オリーブヴィレッジ大陆
71	サコン	未来 ダオス城
72	さすけ	未来 忍者之里井中试练的洞窟
73	サマエル	未来 ダオス城8F以上
74	サムライ	过去 ダオス城
75	サンダードラゴン	未来 ヴォルト洞窟深处（出现率低）
76	シェイド	过去 12星座之塔
77	ジャッカル	过去 ユークリッド大陆
78	ジャックオーランタン	未来 モーリア坑道B21
79	シャイターン	未来 デミテル之馆（出现率低）
80	ジャミル	过去 アルヴァニスタ城BOSS战
81	シャーマン	过去 ミッドガルズ附近
82	ジャーン	过去 超古代都市トール
83	シュヴァリエ	未来 武术大会
84	じゅうぞう	未来 忍者之里井中试练的洞窟
85	シルバードラゴン	过去 ヴァルハラ战役（出现率低）
86	ジン	过去 ダオス城
87	じんぱち	未来 忍者之里井中试练的洞窟
88	シースラッグ	过去 浸食洞
89	スカヴェンジャー	未来 ユークリッド大陆
90	スカウト	未来 白桦之森附近
91	スクイッド	过去 浸食洞
92	スケルトン	现代 地下墓地
93	スケルトンキング	未来 武术大会
94	スターフィッシュ	过去 浸食洞
95	ストームライダー	未来 暗之洞窟
96	スノーバニー	过去 ヴァルハラ平原以北
97	スペクター	未来 デミテル之馆
98	スライム	现代 东南的洞窟
99	スーパースター	未来 武术大会
100	セイレーン	未来 シルフ之谷
101	ゾンビ	未来 ダオス城1F～7F
102	ゾンビジャイアント	未来 ダオス城4F以上
103	ソーサリス	过去 ダオス城
104	タイラント	未来 武术大会
105	チュンチュン	未来 シルフ之谷
106	ディブレイヴドモンク	过去 12星座之塔
107	ディンゴ	现代 ユークリッド附近
108	ティンバーウルフ	未来 ユークリッド大陆
109	デザートキング	过去 オリーブヴィレッジ大陆
110	デザートフライ	过去 オリーブヴィレッジ大陆
111	デスストーカー	未来 オリーブヴィレッジ大陆
112	デミテル	过去 デミテル之馆BOSS
113	どうぞう	未来 武术大会（すず两亲搜索事件中）
114	ドゥームガード	过去 ダオス城
115	ドゥームトード	未来 アーリィ大陆

116	ドラコケンタウロス	过去 ヴァルハラ战役
117	ドラゴニュート	未来 热砂洞窟
118	ドラゴントゥース	未来 デミテル之馆
119	ドラゴンナイト	过去 热砂洞窟
120	ドラゴンフライ	过去 トレント之森
121	トレント	未来 トレント之森
122	トロル	未来 シルフ之谷洞窟内（出现率低）
123	ドール	未来 モーリア坑道 B11～21
124	ナイトウィング	未来 精灵洞窟
125	ナイトメア	未来 12 星座之塔
126	ニンジャマスター	未来 モーリア坑道 B11～21
127	ネビロス	未来 ヴォルト洞窟，ダオス城 8F 以上
128	ノクターナルフライ	未来 トレント之森一深部
129	ノーム	过去 精灵洞窟 BOSS
130	パイソン	过去 精灵之森
131	バグベア	现代 大陆
132	バジリスク	过去 オリーブヴィレッジ大陆东面
133	バジリスクキング	未来 武术大会
134	バダッハ	未来 ユークリッド大陆
135	ハタモト	未来 モーリア坑道 B11～21
136	バルログ	未来 炎之塔 5F（出现率低）
137	バンシー	未来 モーリア坑道 B11～21
138	ハンゾウ	未来 暗之洞窟
139	パンプキンキング	未来 武术大会
140	バーニングデッド	过去 热砂洞窟，炎之塔
141	ハーピィ	过去 シルフ之谷
142	ビショップ	未来 12 星座之塔
143	ビッグフット	未来 モーリア坑道 B11～21
144	ピヨピヨ	过去 シルフ之谷
145	ビーストマスター	未来 モーリア坑道 B11～21
146	ファイアバグ	未来 炎之塔
147	ファラオ	未来 武术大会
148	ファントム	过去 ミッドガルズ空中战
149	フェニックス	未来 モーリア坑道 B11～21
150	フェンビースト	未来 冰之洞窟
151	ブッシュワーカー	过去 トレント之森
152	ブラウンベア	过去 トレント之森
153	ブラックスライム	未来 白桦之森附近
154	ブラックドラゴン	未来 モーリア坑道 B11～21
155	ブラックナイト	未来 ダオス城
156	ブラックバット	过去 精灵洞窟
157	ブラッドサッカー	未来 浸食洞
158	フラムベルク	未来 炎之塔 BOSS
159	プリーステス	未来 冰之洞窟
160	ブリーブ	未来 精灵洞窟
161	ブルーシルフ	过去 シルフ之谷
162	プルート	未来 モーリア坑道 B21 下方房间
163	ブルーローパー	未来 12 星座之塔附近
164	フレイムジィ	未来 热砂洞窟
165	フレイムソード	未来 炎之塔（共 4 个）
166	プレデター	未来 ユークリッド大陆
167	フロストキング	未来 冰之洞窟
168	フロストバニー	未来 白桦之森附近
169	プロフェット	未来 ダオス城
170	ブードゥープリースト	未来 ダオス城
171	ベラドンナ	过去 モーリア坑道 B1～B5
172	ヘルキャット	未来 炎之塔
173	ヘルハウンド	未来 アーリィ大陆
174	ヘルマスター	过去 モーリア坑道 B6～B10
175	ボア	过去 精灵之森（出现率低）
176	ボアチャイルド	过去 精灵之森（出现率低）
177	ボアボア	未来 トレント之森一深部，モーリア坑道下层
178	ポイズントード	未来 ヴォルト洞窟
179	ボガート	未来 アーリィ大陆
180	ホワイトベア	过去 ヴァルハラ平原以北
181	ボーグル	过去 ユークリッド大陆
182	ホーネット	过去 ユークリッド大陆
183	ポーラーベア	未来 ヴァルハラ平原以北
184	ボーンナイト	过去 デミテル之馆
185	マイティオーク	过去 トレント之森
186	マクスウェル	过去 モーリア坑道 BOSS
187	マミー	现代 地下墓地
188	マンタ	未来 モーリア坑道 B11～21
189	マンティコア	未来 モーリア坑道 B21
190	マンドレイク	未来 武术大会
191	マーマン	过去 超古代都市トール
192	ミスリルゴーレム	未来 12 星座之塔
193	メイアー	过去 ベネツィア乘船中
194	メディウム	过去 12 星座之塔
195	モンクソルジャー	过去 ダオス城
196	ライカーガス	未来 暗之洞窟
197	リザード	过去 ユミル之森
198	リザードフライ	现代 溶岩地一
199	リザードマン	过去 シルフ之谷洞窟内
200	リッチ	过去 ダオス城
201	リビングソード	过去 超古代都市トール
202	リビングデッド	过去 シルフ之谷洞窟内
203	リリス	未来 武术大会第 9 战、胜利 9 回
204	レイス	过去 デミテル之馆
205	レッサーデーモン	未来 冰之洞窟有 4 扇门的房间（出现率低）
206	レッドシルフ	过去 シルフ之谷
207	レッドプディング	过去 白桦之森附近
208	レッドローパー	过去 12 星座之塔附近
209	レンジャー	未来 トレント之森
210	ロボ	未来 モーリア坑道 B21
211	ワイヴァーン	未来 モーリア坑道 B21 的神殿入口 BOSS
212	ワイト	未来 シルフ之谷洞窟内
213	ワーヴァルチャー	过去 ミッドガルズ空中战
214	ACローパー	未来 精灵洞窟
215	G－スクイッド	未来 浸食洞
216	G－スコーピオン	过去 オリーブヴィレッジ大陆
217	G－スラッグ	现代 东南的洞窟
218	G－トード	过去 精灵洞窟
219	G－バット	现代 东南的洞窟
220	G－ビー	现代 原野
221	G－フロッグ	现代 东南的洞窟
222	G－メイフライ	未来 トレント之森
223	G－リザード	未来 ユミル之森
224	G－リーチ	过去 シルフ之谷洞窟内
225	G－ワスプ	过去 ユミル之森
226	DARKEYE?	未来 ダオス城 1F
227	ROAMEYE?	未来 ダオス城 B1～3F
228	SEALEYE?	未来 ダオス城 4F～7F
229	10000R	未来 超古代都市トール
230	2SH	过去 超古代都市トール
231	3000R	过去 超古代都市トール
232	3SH	未来 超古代都市トール
233	4400R	过去 超古代都市トール

面向未来的PSP ——PSP 综合评论

文 / 严俊

作为初入掌机市场的生力军，PSP 能够达到今天的成绩实属不易。纵览掌机历史，一直以来都是任天堂独大的垄断局面，从最早的砖头机到 GBASP，曾经有数家公司试图打破这个平衡，不过无论是重视动画机能的 PC-E 还是 SEGA 的 GG，甚至号称完全体现 GB 之父横井军平理念的 WS，都难逃昙花一现的厄运。它们都有一个共同的特点，就是机能或多或少都超越了当时任天堂的主打产品，但在软件支持上却严重拖了后腿。很显然，无法做到两条腿走路的主机是无法撼动任氏掌机霸主地位的。那么，PSP 的情况好象和“造反派”前辈们类似，却为什么能够前所未有地威胁到任天堂的独大地位呢？

不知道大家看电影的时候是否留心到，每当大反派要收买一个人的时候总喜欢说：开个价吧，每个人都有自己的价码。在这里，我们做一个不太恰当的比喻，把大反派当成挑战任天堂的公司，而价码正是超越对手的华丽机能和附加功能。之前那些挑战者之所以会失败，主要在于这个价码还不足以打动被收买者，也就是玩家的心。显然，这一次PSP 开出的价码足够大，甚至明显高出对手一筹。强大 3D 处理机能和视频播放机能，超大的 16:9 屏幕，加上 PS 系游戏的传统，PSP 拿到应有的市场份额是理所当然的事。

不过，我说的成功是指 PSP 达成了前所未有的突破，第一次涉足就可以做到这一点非常难能可贵，但其实，真正的成功之路还很长。我们先把目光缩小到国内市场上来，因为比竞争对手提前实现了“免费午餐”——也就是破解，起初 PSP 在国内占有绝对优势，拥有的用户数量远远超出 DS 一筹。在“盗版决定一切”的我国传统游戏意识中，只要“饭”免费，哪怕“碗”卖贵一点都是可以考虑的，但如果“饭”要花钱吃，哪怕“碗”很便宜，还是很难被人接受。笔者不在乎别人指责这句话难听，因为事实如此。既然铃都盗了，何必还要掩耳呢。可以说，在那个时期，国内市场是 PSP 一家独大。

不过，这样的好局面并没有持续太久。在DS烧录技术日渐成熟，特别是任天堂突然发售改良型 DSL 之后，竞争对手终于开始爆发了。也正是从这个时候起，在盗版这个层面上二者才算是真正站在了同一条起跑线上，之后拼的就是“真功夫”了。很不巧的是，就在对手发飚的时候，PSP 自身却陷入了困境。2.5 系统迟迟没有破解，而市面上的 1.5 主机又越来越少，价格也随之水涨船高，一度达到 2400 元且有价无货的地步。这样的形势对 PSP 来说，无疑是自断前程。笔者很清楚地记得，当时很多持币玩家要么继续观望，要么购买了 DSL。正所谓逆水行舟，不进则退，PSP 之前拉开的距离，就这样眼睁睁被对手迅速缩短，甚至赶超了。

幸好，在大家都要绝望的时候，破解小组突然放出了 2.5/2.6 系统的降级程序。虽然这个工具还是处在测试阶段，无法对应市面上所有的 2.5/2.6 机器，但对于在国内销售几乎停滞不前的 PSP 来说，无疑是“大旱逢甘露”一般。受此影响，原本坚挺无比的 1.5 原生机开始崩盘，一夜之间狂泻 200 元，并且在之后的时间里一路走低，现在，国内市场上最低只需要 1600 元左右即可买到一台破解的 PSP。在此期间国内凡是囤 1.5 货的商家无一例外遭受了严重打击，但不管怎么说，原本死水一潭的 PSP 市场终于被激活了。就今年暑假期间来说，购买 PSP 的玩家比购买 DSL 的玩家还要略微多一些。客观地说，综合以前的行情，再分析现在的趋势，可能今后很长一段时间里这两大掌机将在国内处于胶着状态，无论哪一方想彻底吃掉对手都是非常困难的。

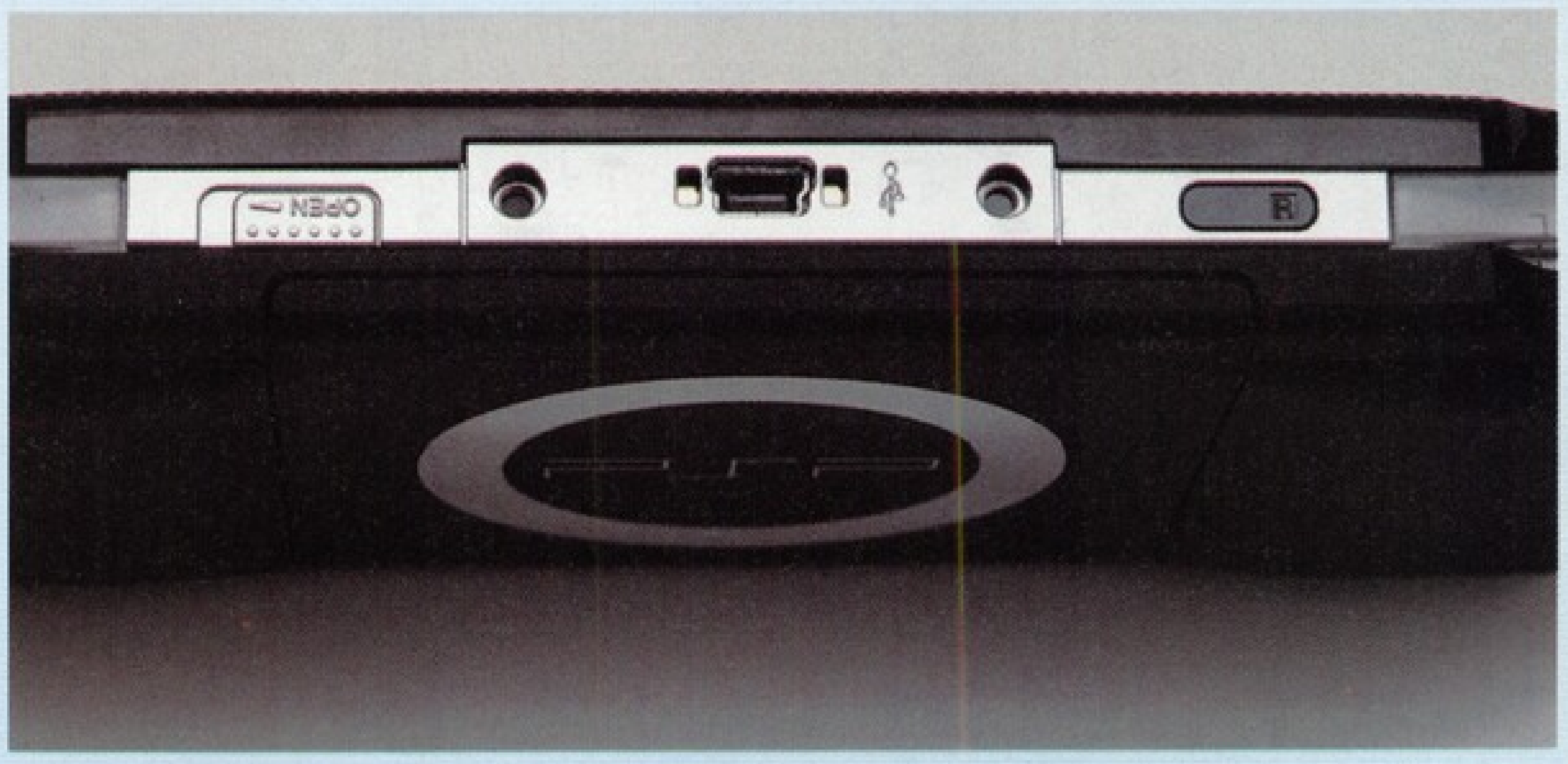
当然，对于世界市场来说，PSP 在中国是一家独大也好，是全军覆没也罢，都不能代表什么。我们口中的中国市场在日本人眼里是几乎不存在的，因为我们拥有全世界最特殊的游戏环境，想评析 PSP 的商业地位，还是有必要把视野扩大到全球范围来看。在日本，在欧美市场，玩家几乎不用考虑是否玩得起正版游戏，只要机器足够好游戏足够好玩就掏钱，PSP 和 DS 之间的竞争是公平的。客观地说，全球范围内 PSP 的硬件销售还是取得了一定成绩的，欧版 PSP 发售时曾经被评为英国历史上最受欢迎的游戏机，这足以体现出 PSP 在欧洲的热销程度。同时，PSP 在日本本土也曾取得过不错的业绩。然而，最近 SONY 高层却公开对外界承认PSP 在全球范围内陷入苦战，这并不是没有理由的。之前笔者作过比喻，PSP 依靠足够大的价码收买了玩家的心，强大的机能加上华丽的画面，很多人根本不比较游戏，只看了播放效果就下定决心购买了。就算只看电影，PSP 也比市面上功能单一的 MP4 播放器要划算很多，实际上，PSP 也正是凭借一块电影播放效果极佳的超大 16.9 液晶屏获得了可观的出货量，这也是 SONY 最初的市场定位。

不过，中国有句古话叫“成也萧何，败也萧何”，很大一部分人都是出于掌上多媒体的初衷购买 PSP 的。如果说“战胜”，PSP 可能战胜了市面上的 MP4 播放器，但却没有战胜真正的对手。目前，很多人实实在在地使用着 PSP 的播放功能，或者应该说是只用 PSP 来看电影听音乐，而游戏方面的消费却极少极少，甚至压根就没把 PSP 当游戏机看待过。众所周知，在全世界的游戏领域，硬件一般是保本甚至是亏本买卖，等到装机量达到了一定的程度再依靠游戏软件方面的收益来平衡支出，然后才是真正的赚钱。我不敢说 PSP 主机是亏本买卖，但对于 SONY 来说，至少是没有利润可言的。其实，PSP 上所谓的大作不少，但实际上销量别说突破百万了，因为制作成本的问题，整个项目做下来能收支平衡甚至是赚一点就算是成功，起初寄予厚望的 UMD 电影项目更是一塌糊涂，现在 SONY 已经被迫对电影部门进行调整。细心的玩家应该注意到了，前段时间国内市场流入了大量正版 UMD 电影，价格更是贱到了几十块，可见这些UMD在国外简直就是一文不值的洋垃圾，为此，SONY 恐怕早就“亏到外婆桥”了吧。

面对未来的发展战略，SONY 游戏事业部的高层们应该是按照预先的计划逐步实施的，玩家、商家或传媒工作者可能每个人都会有自己的

一番见解。早先SONY官方就放出风声，要在年内发售4G和8G两款对应PSP的高容量记忆棒，现在4G的棒子已经正式推出了，也许SONY也认清了现在玩家对记忆棒的依赖性。这一块的生意你不做，其他厂家正好是求之不得，比如说sandick。既然事已至此，不如自己来做，已经管不了玩家用记忆棒来干什么了。换句话说，索尼已经默认了UMD推广方面的颓势。另外，移动电话功能也是提出很久的项目了，这项新功能在今后的哪个时机实施，以什么方式推出，确立什么市场定位和价格，这些都是值得深思的问题。其实，“游戏加电话”的理念和相关技术已经不是什么新鲜事了，诺基亚的NG系列就是该领域的前辈。SONY兼并了爱立信以后，在移动电话这一块拥有足够的实力，相信PSP在这项功能的研发上不存在任何问题。不过，究竟是直接把电话功能整合到PSP主机内部还是单独研发一款外置设备，这个问题值得商榷。如果是前者，那么整个PSP都要重新设计，外观大概也会或多或少地发生变化，投入明显偏大。今后的主机是把电话作为基本功能统一升级还是与传统的PSP并行，怎样把风险降到最低，这些都要慎重考虑。相比之下，单独发售一款PSP专用相关周边显然更为实际，至少不必对主机动刀子。当然，这款周边的设计需要非常到位，体积太大会给人以累赘感。而且，操作起来要和PSP密切相关，不能有分离感，使用起来必须很便利才行。最后，定价也需要再三权衡。如果这款周边的价格和一部传统手机相仿，对玩家来说就完全失去意义了，还不如直接去买部手机呢。消费者都不是傻子，这笔账是非常容易算的。

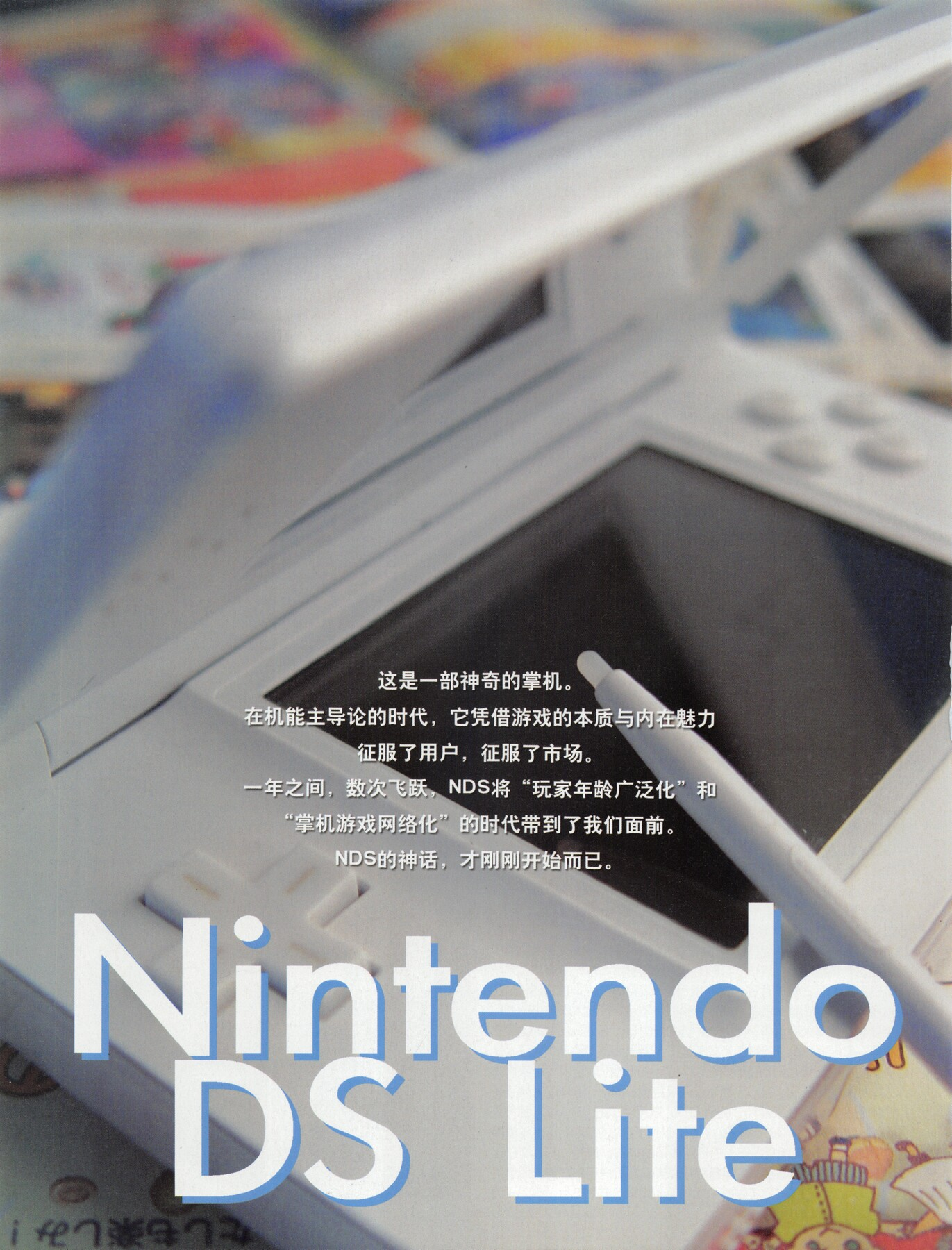
另一方面，UMD电影部门的改革已经到了刻不容缓的地步。不知道目前SONY除了精简该项目的投入之外还有什么更好的办法，在这个方面，笔者倒是有一点点愚见。首先，SONY应该搞清楚消费者的心理。可以这么说，PSP的电影绝对不是买来看的，通常是用来收藏的，谁也不会花钱去买没有名气的电影，但期待已久的大片肯定是第一时间去豪华影院欣赏，为的就是体验到纯正的声光电效果。面对真正想看的片子，电影票的票价算不了什么，这不仅在国外，就算在国内也是一样的。看过电影之后，如果觉得该片子确实值得回味，就收一套DVD回家收藏，接下来才可能考虑到其他版本。笔者相信，绝大多数人的电影消费都遵循这个流程。那么，PSP电影的出路到底在哪？首先应该掌握宁缺毋滥的原则，二三流的片子坚决不发行，那绝对是拖后退的票房毒药，赚就赚一点点零花钱，亏就亏得连裤子都穿不起，风险大收益小的项目一定要砍掉，非大片巨作一律免谈，选材是关键。另外，发片的时候花样手段一定要多，单一的销售方式如今已经明显无法吸引消费者了。比方说，可以推出该片对应的PSP游戏和电影捆绑的限定版，里头再丢点人偶什么的纪念品。很多人都有收藏限定版的喜好，这样的套装正好符合他们的需求。在条件允许的情况下，甚至可以把UMD版本和传统的DVD版本捆绑在一起，在附加一点类似原声CD的东西，这是对身兼电影发烧友的PSP玩家们作出的更加体贴的举动。再有，实在卖不出去的东西别压在仓库里，联合零售商搞点类似购机送电影之类的促销活动，反正都已经亏了，何不赚回点吆喝呢。如果这样都不行，不如干脆



把生产线撤掉，不走传统的压盘发片的路线，直接开展电影充值业务，搞个包月会员制，充值形式可以是在店头设立自动充值机，甚至是干脆在网上提供充值服务，技术方面应该都不是问题，关键是要把月费定的低廉一点，甚至是随机赠送一张月票，先给玩家一点甜头，我相信玩家也就懒得自己搞格式转换了。其实，现在很多民间的PSP电影下载站点也要收费，花一点点钱就能享受官方的正牌服务，这是很多人都可以接受的。

说到连动，其实PSP拥有非常优越的先天条件，PS2当前在家用机市场拥有统治地位，装机量无人能出其右，但是在过去的日子里，SONY并没有把二者有机结合在一起，甚至可以说，在这方面SONY显得太过保守，缺乏一定要做到的魄力和勇气。PSP不乏可以和PS2联动的游戏，但是两个版本给人的感觉太过独立，玩家很难有尝试联动的兴趣。特别是同款游戏的PS2版本方面，应该加入更多的联动内容，甚至设计某些不启动PSP联动就无法进入的关卡，逼玩家“就范”。不知道是为了保证家用机版本绝对成功还是不愿意花这个心思，我们始终没有看到PSP和PS2的真正联动。这是令人遗憾的，也是SONY应该在今后重新审视的问题，完全可以做得更好，在这方面任天堂显然做得更有创意和魄力。接下来PS3就要发售了，笔者觉得，SONY应该迅速把目光放在新一代家用主机身上，争取在PSP与PS3之间擦出火花。如果做得成功，这势必将变成非常令人期待的。

总的来说，PSP今后要获得更大的市场份额，就必须从几个方面入手。裁减拖后退的电影部门，做到轻装上阵；游戏方面加大原创力度，逐渐改变PSP在玩家心目中“不务正业”的形象；在必要的时候宣布主机降价，刺激低迷的市场，甚至像任天堂那样推出改良机型。凭借SONY的品牌效应，哪怕是“换汤不换药”，也足以再度引发购买热潮。最近几期的日本游戏机硬件销售排行榜显示，PSP的销量已经出现了颓势，而NDSL却依然保持旺盛的势头。现在日本地区PSP的周销量只有NDSL的四分之一，今后如果SONY再不拿出行之有效的办法，恐怕击败任天堂的重任就要交给PSP2了。



这是一部神奇的掌机。
在机能主导论的时代，它凭借游戏的本质与内在魅力
征服了用户，征服了市场。
一年之间，数次飞跃，NDS将“玩家年龄广泛化”和
“掌机游戏网络化”的时代带到了我们面前。
NDS的神话，才刚刚开始而已。

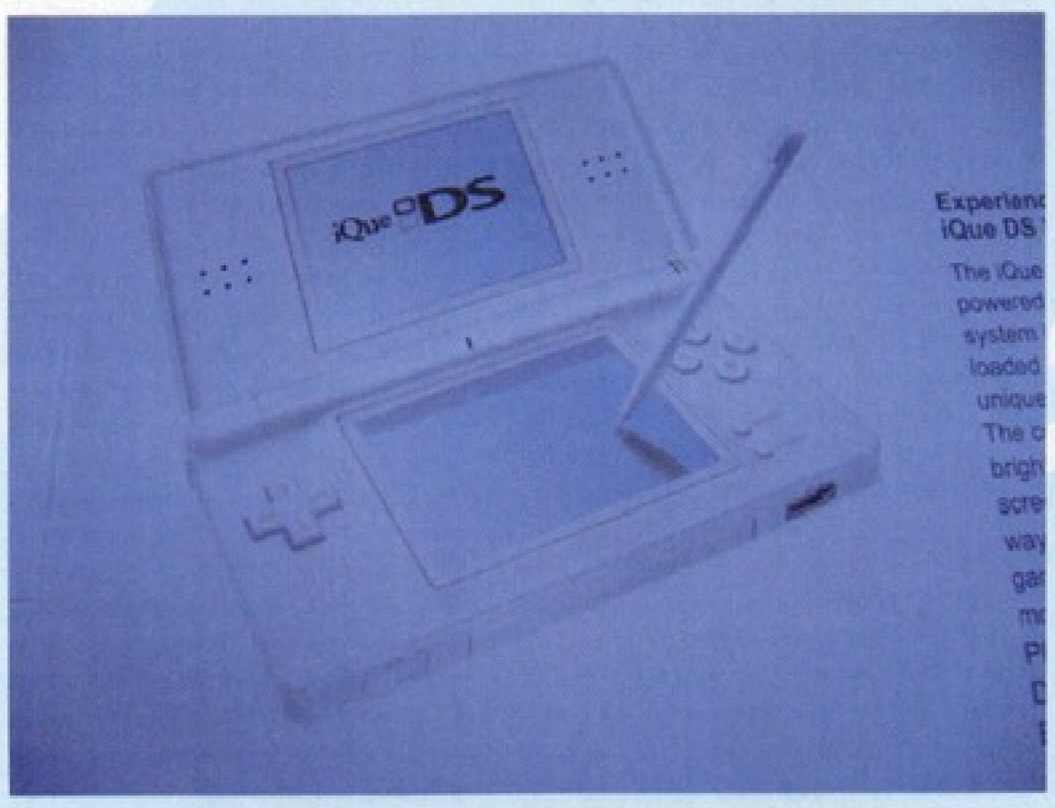
Nintendo DS Lite

NDSL主机实用导购指南

关于理由

在购机之前有很多初级玩家会问，是买DS好还是DSL好呢？其实这个问题关系到个人的实际需要，我很难明确地告诉你DS好或者是DSL好，只有说哪个更适合你，但是如果要说推荐的话我们自然是首推DSL了，因为它是最新改良的机型，但同样是玩DS游戏凭什么DSL的价格就要高出一些，换句话说玩家有什么足够的理由选择DSL而不是DS呢？那么我们现在就先来了解一下DSL比较DS到底改良在什么地方，推荐的理由又是什么。可以说，DSL的进化是非常彻底的，除了基本的处理芯片等关系到硬件机能的关键部件保持不变以外，几乎所有的地方都经过了重新设计，现

在呈现在我们面前的DSL几乎可以用该头换面来形容，首先它的体积比DS要小巧太多了，彻底抛开了DS在玩家心目中厚重肥大的影响。DSL的外观设计上最为引人注目也是最具时尚元素的就是采用钢琴烤漆技术，这使得DSL无论是视觉效果还是手感都非常出众，高级程度丝毫不亚于SONY的PSP。当然了，外观如此小巧讨好完全得宜于内部结构改造的合理和成功。不过有一个需要注意的地方是，DSL插GBA卡带时会有1厘米左右的突出。DSL所有的按键都经过了重新设计，无论是材质还是实际手感都更为优秀，但这里要指出可能部分DS老玩家会不太适应，因为十字键比DS要小了不少，就象GBA到SP的过度一样，不过可以放心的是绝对没有SP那么生硬。除此之外，最关键的一点就是DSL的屏幕采用了



更高级的全透射型TFT液晶板，比较DS所采用的半透射型TFT液晶板而言无论是色彩艳丽程度还是亮度都有了质的飞跃，其中亮度方面具有四阶调节功能，如果把两台机器放在一起，效果反差是非常明显的。另外DSL随机电板的容量也更大，提供的续航能力更强。综合以上硬件方面的改良，加上DS早就停产，即便是玩家想买恐怕在国内市场也是一机难求，所以我们有足够的理由选择DSL，而非DS。当然还有一种情况是已经拥有DS的玩家，他们需要考虑是不是升级换新机。这个问题站在实用的角度上说是不推荐的，按照现在的市场行情，DS已经是非常不值钱了，如果是低价贱卖然后再全套购置新机的话费用未免过大，而且玩的其实都是相同的游戏，所以这种情况还是不要贸然出手的好，我们任天堂粉丝迷的是游戏，硬件方面大可不必去刻意追求。

关于版本

好，确定了购买目标我们就开始切入正题了，首先版本方面的知识是需要有所了解的，现在国内市场上比较常见的地区版本是日版、美版、欧版、港版和大陆行货。其中日版因为

在日本极为热销和渠道的缘故在国内是价格最高的，不过颜色方面也是选择面最广的，除非你对粉红、黑色、冰蓝其中一款有特殊的喜好，否则我们不推荐多花这个冤枉钱。而唯一具有全中文操作系统的只有神游的iDSL，港版主机的操作系统其实和其他地区版本是一样的，日语、英语、法语、德语、西班牙语、意大利语六国语言。所以如果对系统语言特别在意的话当然是支持行货，值得一提的是如果刷机的话将失去中文操作界面，不过可以通过引导卡来弥补，目前行货主机推出了白色和深蓝色两个款式。在国内价格最低的是欧版，暂时只有白色这一款颜色可选，要说性价比的话无疑是欧版首选了。在国内卖的最多的是欧版和大陆行货，其他版本比如日版因为价格过高，

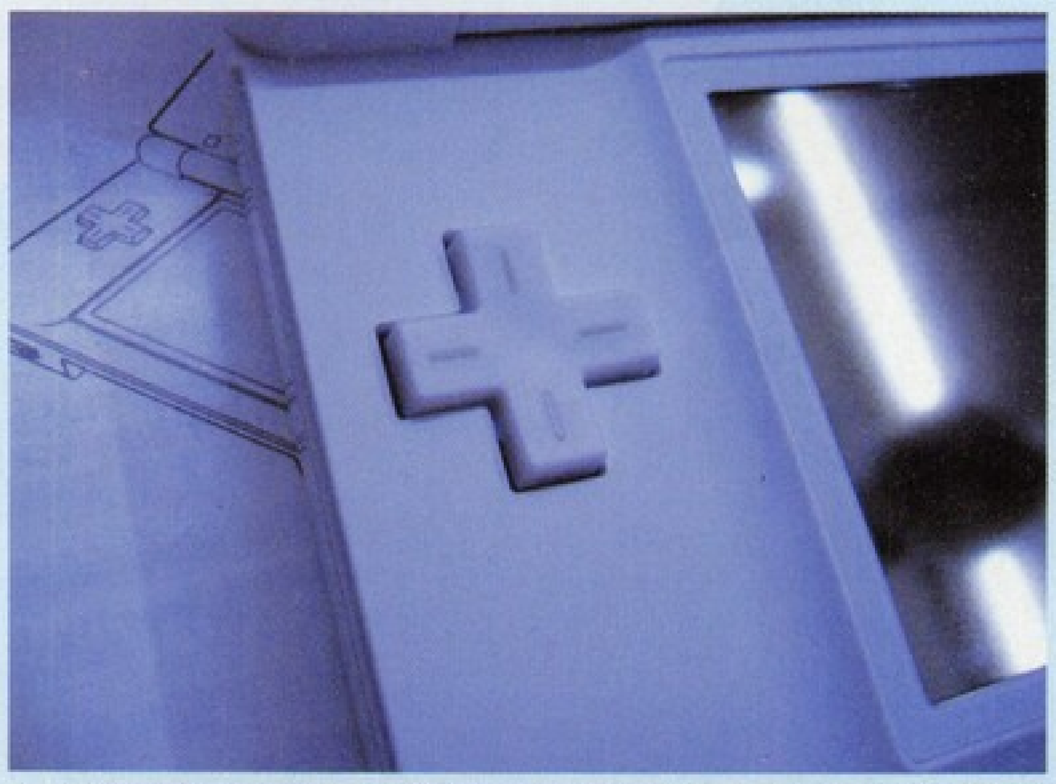
所以在经营的电玩店并不多，值得一提的是欧版和行货都是不需要另外购买变压器的，如果是购买日版的话不但贵而且还要额外多一笔开支，真是不划算啊，所以现在购机的话在欧版和行货之间选择比较好。和PSP一样，因为是水货的关系，市面上几乎所有的NDSL都是无法对编号的，大家完全可以不必计较这些，当然除了行货主机以外，如果购买行货的时候发现对不了编号就可以确定这台机器有猫腻

了，无论如何都要不得。另外和PSP不同的是，NDSL并没有豪华版和普通版之分，在国内市场不太可能会造成包装混乱的情况，所以如果发现日版主机却使用欧版包装就要小心了。

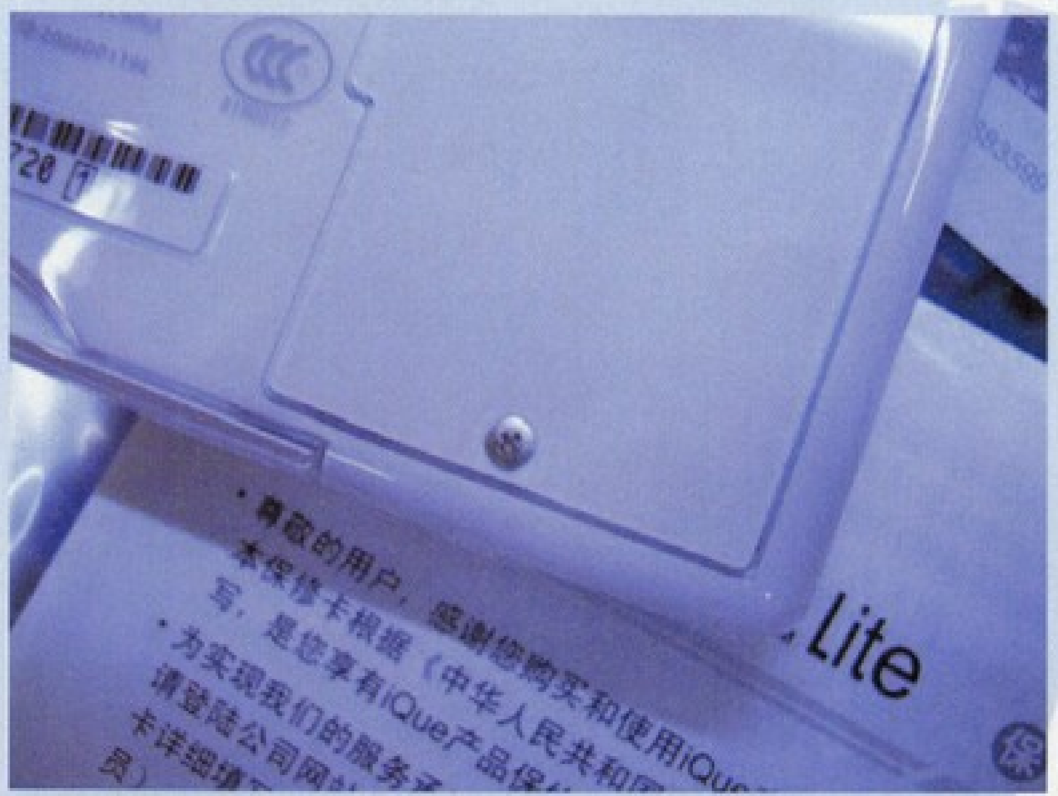
关于鉴别

就目前来说NDSL还暂时没有出现组装外壳，所以市面上也没有换壳翻新机，大家购买的时候可以放心，但不能排除传统的翻新方式存在，也就是说商家收购到成色比较好的二手机然后经过清洁处理之后重新上架出售的情况。DSL的外壳采用了钢琴烤漆技术，非常光滑，光泽感十足，如果保护不当会出现划痕，

而且市面上大多数都是白色主机，由于内部采用的是磨沙面料，使用过后难免在机器上留下污垢，大家应着重仔细观察按键以及按键周围的区域是否有磨损和变色情况，通常手汗和脏东西留下的印记是很难处理的，而且使用过的机器在卡带插槽部分也会有磨损情况。如果是全新主机的转轴的弹性应该是很好的，在折到一定角度时会有明显“咔”的一声，如果感觉翻盖时手感偏软，然后也没有清脆的响声通常就是使用过的二手机了。再有就是屏幕，二手



机肯定都是贴过膜的，如果是质量不过关的组膜一旦撕掉，留下的印记也是非常难清理的，所以多数情况是 js 把旧膜撕掉然后再贴一套新膜上去，达到掩人耳目的目的，但这也正是掩耳盗铃之举，凡是看到已经贴过膜的机器一率 pass，或者是发现机器已经刷过版本的情况，别听js的借口和理由，通常的说法是这台机是有人预定了然后又不要的，简直就是一派胡言。除了主机以外，随机附带的配件也是鉴别新旧的关键要素之一，国内流行的欧版和行货都是随机附带两支笔，只有日版才有机绳，如果遇到配套周边短缺的情况，一方面要向店家索取，一方面要就要考虑一下是否人品问题了，好在因为几乎无利可图，现在国内还没有出现调包配件的现象。不过，电板方面还是留



一个心眼比较好，一般原装电池都是中国产，然后容量是 1000 毫安，而组装电板通常是 1600 毫安，还是比较容易鉴别的。关于第一次开机画面可能有的玩家会比较在意，这里要注意我说的是第一次开机画面，而不是一次性开机画面，在 DSL 这里是不存在一次性之说的，管你看过几次，只要把主机电板卸掉片刻然后再装上就能恢复所谓的开机画面了，这是非常简单的。这里有个鉴别的小窍门，那就是仔细观察电池盖上的螺丝有没有被拧过的痕迹，不

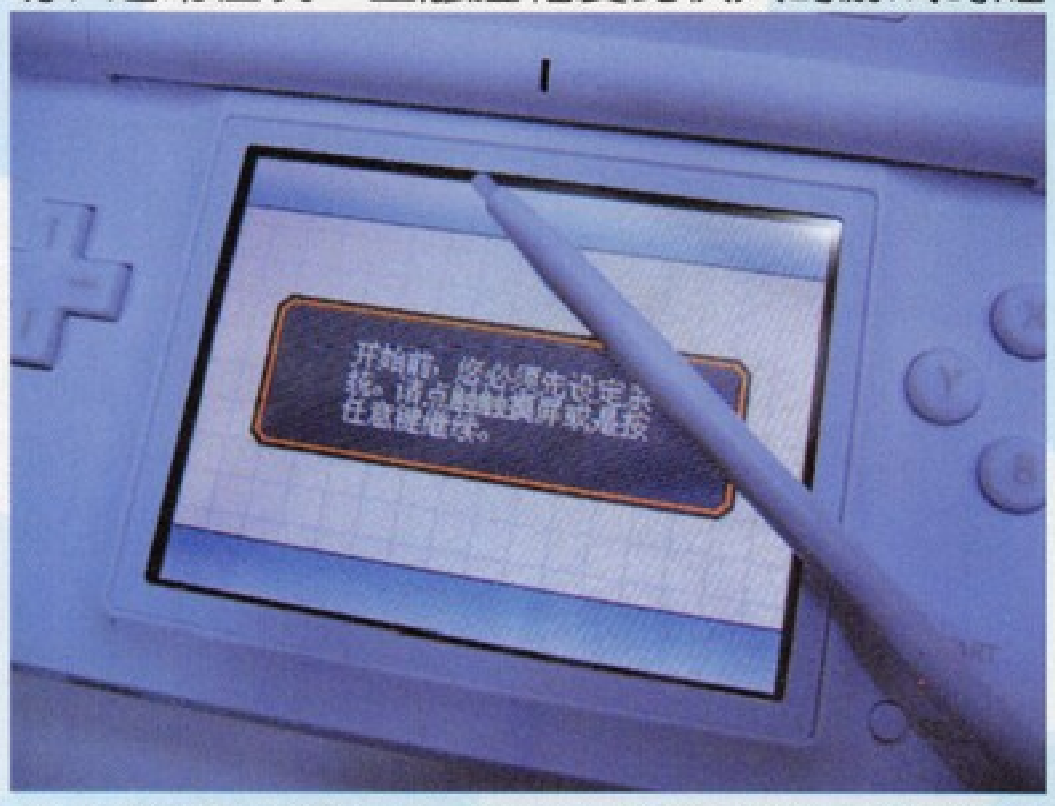
过一般有经验的 js 会非常小心地操作，不是内行很难看出来，总之在开机画面这个问题上大家还不要太过计较了。

关于坏点

挑选屏幕始终是购机的关键，而且对于 DSL 来说在这个方面又要比PSP复杂得多，首先就是坏点问题了，凡是液晶产品都逃避不了坏点困扰，当然 NDSL 也不例外，还是那句话不要太挑剔，一般来说在淡色画面时呈现出完美视觉效果基本上就可以过关了，因为我们玩游戏的时候绝大多数都是淡色系的画面，然后才是看黑色画面中是否有亮点的存在，其实只要不是太多而且位置居中的话都是可以勉强接受的。除了传统的目测方法之外现在还有一些专门的坏点测试软件可以使用，其中一个名为“TestLCD”的工具通过烧录卡运行，依次循环显示包括纯白、纯黑、纯红、纯绿、纯蓝再内的五色画面，可以帮助玩家更细致地检测屏幕，如果对坏点特别敏感特别在意的玩家在购机的时候不妨使用，不过要注意的是这套工具只有在刷了机的前提下才能使用，店家恐怕不会同意，而且还要自备烧录卡，总是非常麻烦就对了，还不如靠目测来得实在。

跟 PSP 相比除了坏点测试以外 DSL 还面临着上下屏偏色的问题，因为上屏是普通液晶板而下屏采用的是触摸型液晶板，所以市面上的机器都或多或少存在一点偏色的想象，只要不是特别的严重原则上都属于正常范围。当然

了，依照消费者的心理都希望能尽量拿到完美的机器，所以在购机的时候就要注意观察上下屏的色调了，看看是否在自己的心理承受范围之内。另外，现在玩家群中已经有反映部分机器的下屏误操作的情况，也就是碰到屏幕的边框也会造成触控的现象，理论上来说这也是正常的，但只有在非常大的力度按压的时候才会显现，如果是轻轻一碰就会误操作的机器就不太正常了，而且官方对这个问题暂时还没有明确的说法，所以很可能在保修等问题上产生纠纷，通常在玩一些触控幅度比较大的游戏时难



免会碰到下屏边框，如果经常误操作的话将会影响正常游戏，其实这比坏点更需要玩家引起重视。除此之外漏光或背光不均匀等等细节上的问题有的玩家也比较关心，其中漏光问题现在市面上的机器已经很少出现了，而背光不均匀的问题确实或多或少都存在一点，关键是目测效果能在接受范围之内就 OK。

关于刷机

接下来我们说说关于刷机的话题，在国内因为经济条件不允许和知识产权意识等因素导致现在几乎所有的玩家都在使用烧录卡，而要让主机识别烧录卡的话有两种方法可以达成，一是使用引导卡，二是给主机刷版本。考虑到价格方面的因素刷机是现在国内最流行的，一般购机的同时店家都会提供免费的刷机服务，这项工作玩家就可以省心地交给老板去做，但是必须要指出刷机是比较容易产生纠纷的，务必要等机器刷好用烧录卡测试妥当后再付清钱，刷出了问题则由老板负责，如果付清了钱再出问题就很难说这责任由谁来负了，并且事先要叮嘱老板一定要刷可调亮度的 V7 正式版，是否需要健康提示也要交代清楚。值得一提的是现在市面上已经出现了无法刷机的 NDSL，可能是任天堂效仿 SONY 对新一批的机器进行了加密吧，总之无论如何都不要在刷机之前把钱付清。另外一切的版本挑选和屏幕挑选等事项都要在刷机前完成，如果开始刷机则默认已经确定购买这台机器了，千万不要等到机器都刷好了再说这里有问题那里需要换机，那样的话肯定会和老板发生纠纷，站在客观的角度上来说，这时候就不能再一味的怪人家老板奸诈了，换句话说你会去买一台已经刷过的机器吗，那么这台机都刷了版本你才说不要叫店家如何去处理呢？所以这个环节大家务必务要注意。关于行货主机的刷机问题，一定要事先考虑清楚，一旦刷机之后不但将失去中文操作界面而且等于自动放弃所有的官方质量保证，也就是说刷机后的行货机和水货机包括系统语言和保修在内将没有任何的区别，而且价格无形中还高了一些，如果不想失去中文界面和保修的话就只有购买引导卡了。

不过这又是一笔开支，到底如何抉择还是大家自己拿主意吧。

关于周边

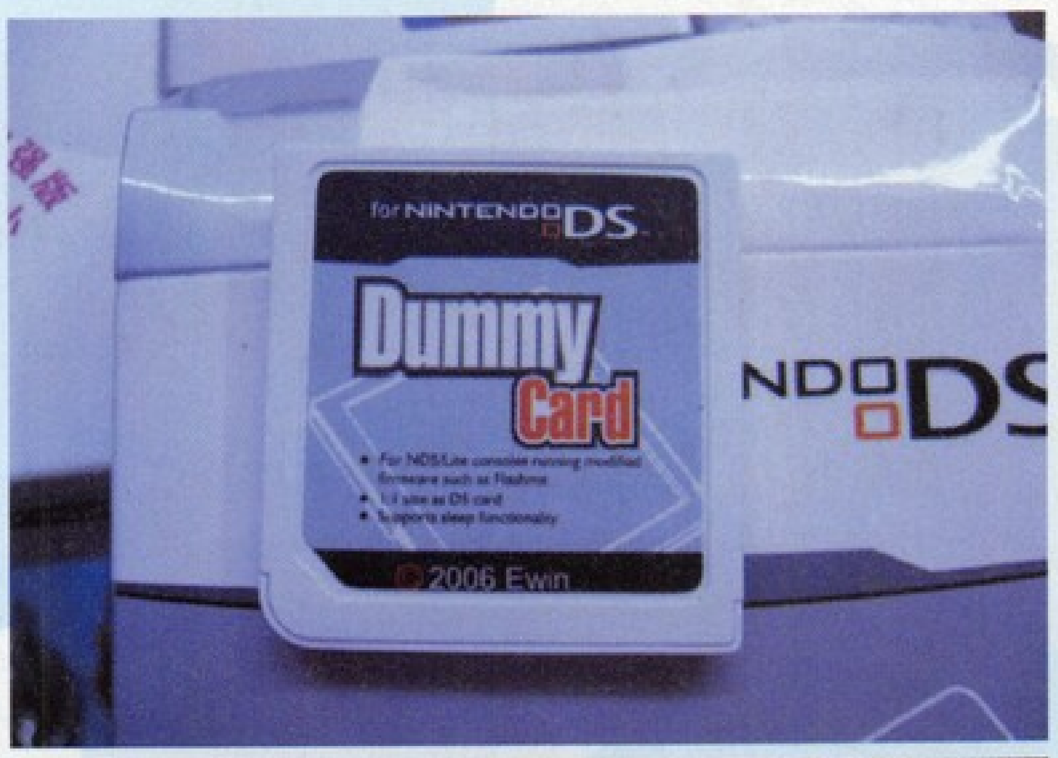
因为 NDSL 不存在豪华版一说，所以随机的配件只是最基本的，包括屏幕贴膜和收纳包在内的其它周边都需要另行购买。首先无论如何都要购买的就是贴膜了。可以说DSL 是最需要贴膜的掌机，因为它有一块触摸屏，而且相对于传统的 PDA 来说 DSL 的触摸屏要承受比普通操作大得多的频度和力度，特别是在玩一些狂毁触摸屏的游戏时简直都担心把屏幕给划裂掉。鉴于价格和渠道的原因现在市面上基本上是以组装贴膜为主，你也别管他什么品牌了，直接交给老板去搞定，事先把话说清楚，如果贴出了气泡效果不满意就不给钱，遇到难缠的顾客老板自然会拿出质量过关的东西来，如果他打发你自己拿回家去贴，千万别理他，100% 是那种质量极差很容易贴坏的货色。虽说原装膜难买到，但我还是说一下相关的鉴别方法满足那些追求完美的玩家，以最有名的 HORI 膜为例子，最大的区别在于内部附带的擦拭纸原装的是黄色，手感很厚实，然后组装的是白色，而且材料方面根本就不是纸，然后原膜的上下两层都有日文字，而组膜上是没有字的，不过还是那句老话，怕被骗就干脆买组装的，心里塌实。收纳包方面国内市场上的品种很杂，大多是国外品牌包的仿造品，不过仿的还挺像模像样，几乎每一个细节都忠实地再现，实在是佩服国内工厂的实力啊。这些收纳包价格从 20 块到 40 块不等，买哪一种关键不是看外观，仔细用手摸一摸内层的用料才是王道，一定要是很柔软不会磨损机器的才行。另外还有必要购买一块待机卡，不但可以实现以前只有正版卡才有的主机待机功能，还可以起到防尘作用，一般只要 20 块即可搞定，小投资但很实用。

关于烧录

烧录卡的选购是非常重要的，可以说现在市面上绝大多数品牌都很不错，关键是根据个人需要选择一个最适合自己的。目前国内的主流是使用 GBA 卡插槽外型完美不突出的烧录卡，这里边由 G6L、SCL、EZ4L、M3L 等几个型号为代表。其中价格最便宜市场占有率最高的是 SCL，由 SCmini 进化而来，采用 TF 卡存储，除了外观性能也略有提升，游戏的运行速度令人满意，而且厂商对软件的更新也很勤快，该卡的特点是性价比高，是一款大众化的产品。G6L 相对来说价格是最高的，它和其他烧录卡不同的是采用了内置容量，不支持任何的外接存储卡，无法进行容量扩展，然后传统的电池记忆方式也或多或少存在一定的掉档风险，不过即便如此 G6L 在玩家当中的口碑依然是非常不错的。而 EZ 作为老牌烧录厂商涉及 DS 算是晚的，EZ4L 一经上市就得到了玩家的好评，不过现在因为兼容性问题和市场定位的有点不明确，最近似乎有点沉寂了。而 M3L 是刚上市的产品，东西是不错但价格明显偏高。另外现在 DS 烧录卡的战火已经有了从 GBA 卡槽烧向 DS 卡槽的迹象，其中老牌烧录品牌 Link 已经率先推出了采用 DS 真卡大小直插 DS 卡槽的烧录卡，一度成为话题，不过不能保证当前版本的技术是否成熟，但可以确定其他品牌接下来一定会迅速跟进，届时又将迎来新一轮的烧录大战。

在确定了购买哪款烧录卡之后，剩下的就是购买事项了，这方面同样不能马虎，好在现在市面上绝大多数品牌都没有假冒产品，唯一

出现过假卡的是 SCmini。此卡采用劣质芯片，不但在运行速度稳定性和兼容性方面如真卡，最致命的是不支持内核升级，一旦更新后果就是直接报废，现在已经有大批买到假卡的玩家



中招，而且这种卡其实也不会比真卡便宜多少，据笔者了解在当地就有一家黑店专门出售这种假卡，它根本就不卖真卡。可喜的是现在 SCmini 已经淘汰出市场了，我们不用再提心吊胆，不过并不排除今后某品牌出现假卡的情况，还请大家及时关注《掌机迷》的报道。在市面上各品牌的烧录卡价格都是很透明的，只要不比官方建议零售价高就是正常的，而且买最新型号的卡也很少碰到二手的情况，一般来说是比较让人放心的。现在的烧录卡大多采用外接存储卡的形式，所以在购买烧录卡的同时一定要购买配套的存储卡，而通常 js 会是在这方面做文章，原装行货卡因为价格上没有优势基本上很少有人愿意做，国内绝大多数电玩店都是主营组装存储卡，而且价格通常也是非常混乱的，有时候组装卡卖的比行货卡还贵，就是欺负玩家不了解行情。其实我们只要事先去国内大型电脑网站看一下建议价就心里有数了，如果觉得 js 实在是不可信就干脆不要在他那里买存储卡，大不了自己去电脑市场跑一趟。市面上的行货以 kinston、kingmax、sandick 三大品牌为主，其中 kingston 的价格相比更有优势，而 sandick 的假卡是最多的，在选购的时候要特别注意一定要有全国联保的行货标志。另外读卡器也是必须要购买的，这东西就没必要挑什么功能全品牌好的了，20 块和 50 块的其实都是一样用的，就是买个便宜够用的最实在。关于保修方面，各大烧录品牌一般是提供一年的质量保证，可喜的是市面上绝大多数烧录卡质量都是非常过硬的，很少出现需要返厂的情况，反倒是组装存储卡的质量和售后很令人担忧。这东西其实和组装记忆棒是一回事，说白了就是地下作坊生产的假货。最后祝愿读者大人们都买到心仪的主机，支持任天堂，支持神游，支持我们自己的掌机刊物。

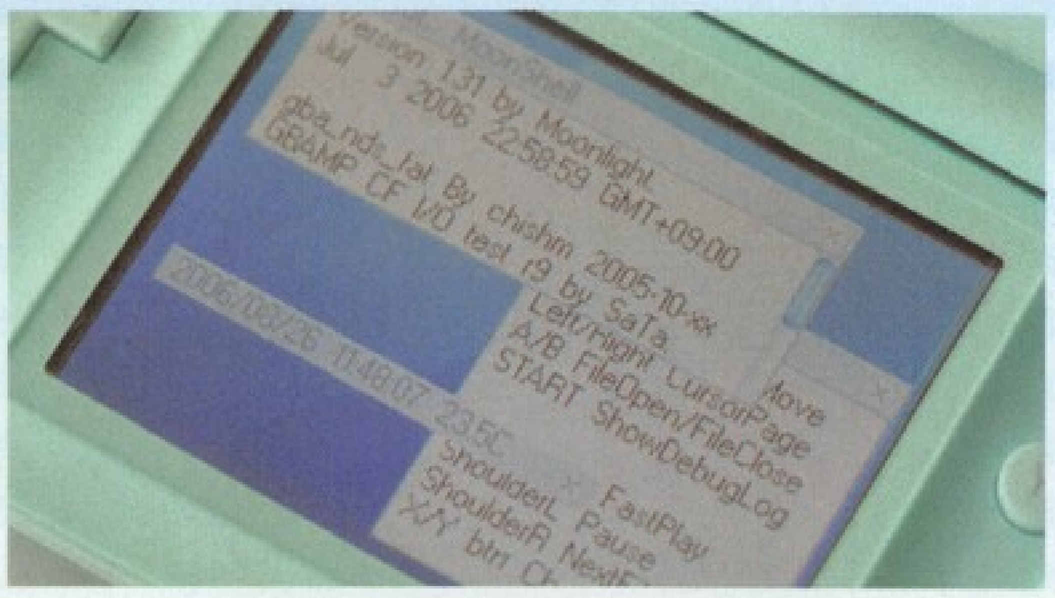
NDS烧录卡集中盘点

自从 NDS 主机出现在中国，烧录工具就一直是 NDS 玩家们最关注的相关商品之一。目前，国内知名的 NDS 烧录卡种类已经比较丰富，版本也不断更新。为便于玩家们选择烧录工具。我们现将市面上几款主要的 NDS 烧录卡在这里进行一下集中介绍。

M3 Lite

电影卡这个厂家确实是多产能手，暂且不提最初的电影卡二代，从M3 开始，以老版的M3-SD开始，到M3-SD缩小版，再到M3 MINI SD，接着又是M3 MINI SD 专业版以及完美版之分，然后又有GBA 真卡大小的M3 MINI SD，更别说新近出现的黑色透明外壳的M3 MINI SD，所以电影卡被称为业内最能赚钱的厂商。当然，厂商更新换代快从某一方面来讲确实是追求利益的表现，但是从另外一个角度看，也是其技术实力的表现，比如M3 从初代的SD版再到现在的MINI SD版，改进很多，其本质并非只是体积缩小这么简单，更重要的，还是其系统核心的更新，电影卡一直以来都是各种新技术的“代言人”，比如到如今都无类似产品的“PDA 套件”，就很能说明问题。当然，使用 TF 卡，在 NDSL 上使用完美不突出的M3 Lite也能够让我们见识到电影卡厂商的实力。

应该这样说，M3 Lite 是 G6 Lite 的外接存储卡版本，因为 G6 Lite 内带存储，目前最大的容量仅有512M，不能满足高要求的朋友，再加上M3 系列产品到了NDSL 时代需要发展，所以电影卡厂家就推出了M3 Lite这样一款产品，从发布消息到现在，已经过去很长一段时间，相信众多朋友对此也是期待已久，所以现在就随着笔者的视线来关注一下 M3 lite 的具体表现吧。



【卡带做工篇】

卡带的做工，其实和 G6 Lite 一样，并不能让人感到惊喜，因为其做工平平，属于中规中矩的水平。不过有一点让人感到很意外，这也是在之前 G6 Lite 身上就出现过的问题，那就是其外壳往往给人一种使用过的感觉，因为经常可以在刚到货的M3 Lite外壳上面看到使用过的痕迹，不了解内情的朋友或许还会以为这是使用过的卡，其实这不过是刚出厂的卡而已，或许这是厂家在出厂前做测试的结果，但是确实不太让人满意，希望以后能改进。

当然，电影卡公司的产品模具一直都不是那种特别让人满意的，这次M3 Lite的模具表现也是老样子，只是笔者觉得前些时候发售的M3 MINI SD黑透版本做工很赞，倘若M3 Lite也能够做成那种外壳，一定会吸引很多原本对M3 Lite不关注的朋友，因为在笔者印象中目前并没有一款发售了的NDSL 专用烧录卡是透明外壳。

谈到卡带外壳，就需要讲一下M3 Lite的TF 卡座，与之前发售的其它类似产品相比，M3 Lite 的 TF 卡座是有弹簧设计的，这样就不用玩家自己用手把 TF 卡抠出来了，确实很方便，而且这个卡座开口设计得也很巧妙，并非像以前的类似产品占了左侧的截面，而是只占据背面的左侧的上面部分，不会影响到插入 NDSL 的效果。

所谓Lite 产品，其实就是专门针对 NDS Lite 设计开发的，那么就首先要保证在 NDS Lite 上面使用的美观度，G6 Lite 因为使用内置存储体所以做到了插入 NDSL 不突出，那么 M3 Lite 呢？经过测试，M3 Lite 插入 NDS Lite 后确实没有丝毫突出，无论是正面看，侧面看都如此，而且，因为 TF 卡座开口设计在右边，这样就保障了外观的完美。

【卡带构造】

M3 Lite 的硬件构造在发售前就已经公布，这里再给大家看一下相关的介绍：

1、256M 高速 PSRAM，支持所有容量规格的 GBA 游戏，支持金手指和即时存档

2、8M 超大硬件存档，支持 GBA 和 NDS 游戏存档独立载入和备份

3、具备 SD 卡双数据缓冲，数据读取速度高达 16Mb/S，游戏全载入仅需 2 到 16 秒

由上可以看得出来，M3 Lite 的硬件构造和之前的 M3 MINI SD 完美版几乎一样，同样是 256M 的高速 PSRAM 保障了 GBA 游戏的不拖慢，而 8M 的硬件存档则让玩家没有存放方面的后顾之忧。技术的突破确实让人倍感意外，从 M3 MINI SD 的体积缩减到 M3 Lite，然而功能却完全得到保留，这点不容易。

总结：如果不考虑价格因素，M3 Lite确实是如今功能最强大，兼容性最好的NDS烧录卡，官方软件更新快，而官方网站 GBALPHA (http://www.gbalpha.com)则提供了相当多的影音软件资源，方便M3 和G6 的玩家下载欣赏，如果希望买到一款容量大、功能强、兼容性好的烧录卡，我想 M3 Lite 是很适合的。

G6 Lite

【包装、外观篇】

↑并没有特别标明对应 NDSL 的字样。

打开纸制的包装后映入眼帘的一个精巧的金属材质的带盖的圆筒，这个看似化妆盒一样的器皿里面就盛装着 G6L 的本体。整个金属小盒的做工相当考究并且精巧，使得 G6L 一下子也跟着变得高档了许多。只不过，这样奢华的包装在近两年的烧录产品中的确是比较少见。

器皿的内部由割好足够空间的泡沫组成，里面紧凑地放置着 GBA 实卡大小的卡带外壳一块、G6L 本体一个以及 USB 转接器一个。这其中让笔者感到比较惊奇的就是那个 GBA 卡带的外壳，原来为了使 NDS 用户即使买了 G6L 也可以一次到位避免重复投资，厂商送了一套 GBA 卡带外壳可以让用户将 G6L 卡带中的电路板装在里面使用。这样即使玩家暂时没有 NDSL 也没有关系。先用 NDS 凑合着玩一段时间，等有钱换了 NDSL 再安装到 G6L 的卡带外壳中就可以了。这的确是相当体贴的设计，显得比 EZ4L 外接转接设备要高明得多。

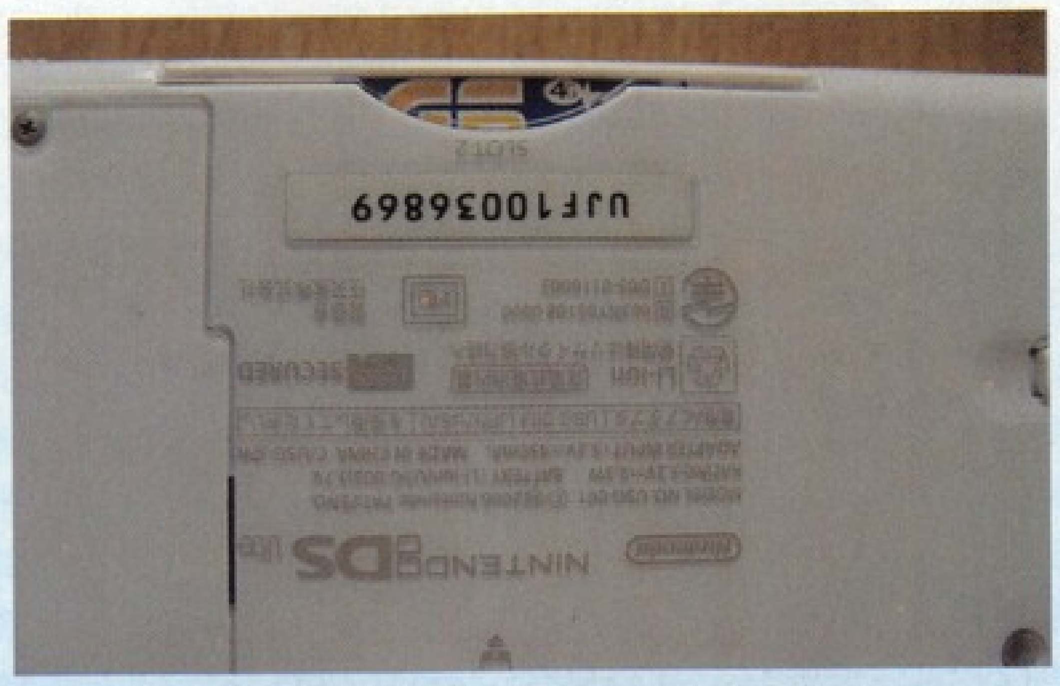
↑ G6L 插在 USB 转接器上的样子。

↑将 USB 转接器与电脑相连后图中特写中的小灯就会亮起，就好像我们平时使用的闪存一样。

就这次 G6L 本体外壳的做工来说，还是相当不错的，总体上看并没有整合不紧凑的地方，并且外壳的边缘少有毛刺。模具上肯定是参考了 NDSL 自带 GBA 卡槽的外盖设计。虽然仔细比较下来发现两者还是有一点做工上的差异，但总的效果上来说还是相当让人满意的。与 NDSL 卡槽外壳相同的是，G6L 的外壳前端也有一个凸出的“小耳朵”，这样插入到 NDSL 中就会跟 NDSL 的外壳整合得非常紧凑，没有空缺和瑕疵，这是让人比较满意的。同时，卡带突出在 NDSL 外侧的一面也是采用光滑塑料的材质，虽然与 NDSL 主机的外壳做工有着些许差距，但无论是视觉效果还是手感都十分接近。就单从卡带的外观来看，G6L 几乎是目前所有 DS 系烧录卡中最优秀的。

↑卡带背面外壳突出的弧形是因为电池稍微高出电路板的关系。G6L 与 NDSL 自带的 GBA 卡槽外壳十分相似，如此高的完成度不得不让人叹服。

可以说，G6L 与 NDSL 的结合就是完美的体现，严丝合缝没有丝毫的凸出和缺漏，与 NDSL 自带的 GBA 卡槽外壳插入时的感觉几乎相同。追求完美主义的玩家一定会对其爱不释手。左端的缺口被卡带外侧完全盖住，边缘处衔接得也比较自然。



↑从 NDSL 的背面看过去，可以看到卡带正面的标签会露出一部分，如果没有这个标志还真的以为插上的是卡槽外盖呢。完美的结合使 NDSL 整体的流线感马上凸显出来，这是之前任何烧录设备都无法达到的。

不知道为什么，这一次 G6L 的卡带在拔插过程中有些发紧，笔者在测评过程中拔插了几次就发现在卡带上留下因为摩擦而产生的无法抹去的痕迹。这多少给 G6L 在外观上的完美表现带了一些负面的影响，但是瑕不掩瑜，G6L 一定会给每个使用者都留下非常

美好的印象。

总结：

总体来说，G6L 的表现还是相当让人满意的，无论是外表造型，游戏功能还是附加功能都达到了目前众多 DS 烧录设备的顶尖水准。关于网上众多人所提到掉档事件，笔者可以凭着良心告诉大家，多了不敢说，但就在我测评的这几天时间里，关于存档没有出现任何异常现象。无论是游戏中的存档还是利用软件实现的即时存档都是如此。

G6 的价格一直高高在上，当年 4G 版本竟然需要 900 多元的天价。而现在被迫于竞争的激烈，厂商也放下了高姿态，G6L 公布后就将价格进行了大幅度的调整。现在 4G 容量的 G6L 已经降价到 498 元，而没有 GBA 功能的版本则仅售 318 元。这样的价格已经是非常低廉的，大家想想如果买其它的烧录设备还要再算上存储卡的钱。G6L 的 4Git 容量相当于存储卡的 512MB，现在即使是最便宜的 512M 的 SD 卡也要近 100 元。如果这样去计算的话，G6L 的售价还是相当低廉的，也是十分合理的。更何况 G6L 有几乎完美的游戏兼容性和外观表现。就性价比来说的确是非常之高。当然，固定硬件带来的存储容量过小的问题也是玩家犹豫不定的比较大的一个因素，希望厂商在今后能够推出 8G 的版本以满足更多玩家的需要。

Supercard 震动版

首先，要给大家讲一下原版震动功能的实现方法，这样就有一个清楚的对比。举个例子，在玩《星际火狐》时，我们用炮弹射击到敌机时就会震动，那么这个过程就可以分解成几个动作来完成：

1、玩家根据游戏场景按键，比如敌机出现，瞄准，按 A 射击

2、这时候就有两个分解逻辑项选择(yes or no)：

①：炮弹没有击中敌机，忽略本次动作(no)

②：炮弹击中了敌机，触发下次动作(yes)

3、由上个动作触发指令，游戏对 GBA 卡槽进行读取，探测到震动周边，并给予相关的震动数据

4、震动周边开始工作，按照游戏给出的指令进行震动，当然这个震动指令就比较复杂，因为这会根据许多游戏中出现中的要素进行调整，举例如下：

①震动强度②震动持续时间

例如在《瞬感龙珠》中，弹珠撞击效果会有不同的现象、不同特效撞击效果也不同、持续时间也会有区别。

关于上面提到的部分，有个地方需要补充，就是游戏对震动卡的检测。从理论上讲，应该是进入游戏的时候就检测到震动卡，倘若有震动卡，就做一个标识，倘若没有震动卡，在游戏过程中，也可能会向 GBA 端发出指令，因为震动卡有自己的接口方式，不会引起冲突。

那么 SC 震动版与原版震动卡的震动方式有什么区别呢?考虑到 SC 震动版的实际情况，从以下几个方面进行介绍：

【一、初级按键震动方式】

这种震动方式是目前 SC 震动版所支持的初级震动方式，也就是主要的震动方式，和之前介绍的原版震动卡的震动方式有很大的区别。

首先，要实现该功能，就要用最新的震动版转换软件将Rom转换一下，添加游戏后，就可以双击游戏名称进入属性设置界面，选中“允许震动”，再设置哪个按键对应震动功能，然后再调整震动强度。在此提醒各位，默认的 36 一定要修改，否则震感会太强烈，建议从 6 开始设置，一般很多游戏 6 就够了，如果 6 不够，那么可以再往上面增加。

转换好之后就可以开始游戏了，进入游戏后我们就能够明白所谓按键震动究竟是怎么回事。其实很简单，也就是在游戏过程中，倘若我们设定了 A 是震动键，那么按一下 A，就会震动一下，举个例子，玩《恶魔城》，设置B为按键震动，B 键一般对应挥刀的动作，也就是希望达到砍到怪物就震动的效果，那么OK，在砍到怪物时，确实会震动，但是也带来一个问题，在没有砍到怪物时，比如我们平时挥刀，也会震动……这个问题用按键震动是没有办法解决的，所以偶尔会有苦恼，当然在玩某些动作游戏时，由于按键是持续的，所以这点的影响要分游戏而言，比如像《Mario 赛车》这种游戏，我们不可能来将加油设置成震动，最多不过就是将R键设置成震动，这样在跳的时候就会小小震动一下。

对于这种按键震动方式，我个人的意见是：可以根据游戏来选择，某些即便有了震动功能但是对于游戏本身而言根本就没有什么好效果，那就可以不使用震动功能，倘若某些用上了震动功能感觉会对游戏的乐趣有所增进，则可以使用。

【二、支持震动的原版游戏】

目前支持震动功能的原版游戏有好几个，但是用按键震动功能就意义不大，那么 SC 震动版支持原版震动功能吗?答案可以说是，因为官方已经给云云提供了一个经过修改的《银河战士弹珠台》，运行这个修改版的 Rom，就可以跟原版一样实现震动功能，而且并非是按键震动，比如弹珠遇到怪物，那么便震动一下。关于震感效果，在后文中再讲。

据 SC 官方称，未来还会放出其它几个原版支持震动的游戏，而能够实现这个功能，厂家表示是主要是因为 SC 震动版的震动接口和原版震动卡接口类似。

【三、深层补丁支持功能】

目前SC震动版不支持这个功能，但是，官方表示未来将开放 SC 震动版的接口，这样一来，任何人都可以对任何游戏进行修改，举例，《Mario 赛车》不支持震动功能，这让许多人都感到遗憾，那么倘若哪位有这个能力，愿意对其进行修改，那么就可以按照这个模式来进行改动，比如：

1、赛车相撞，发生震动

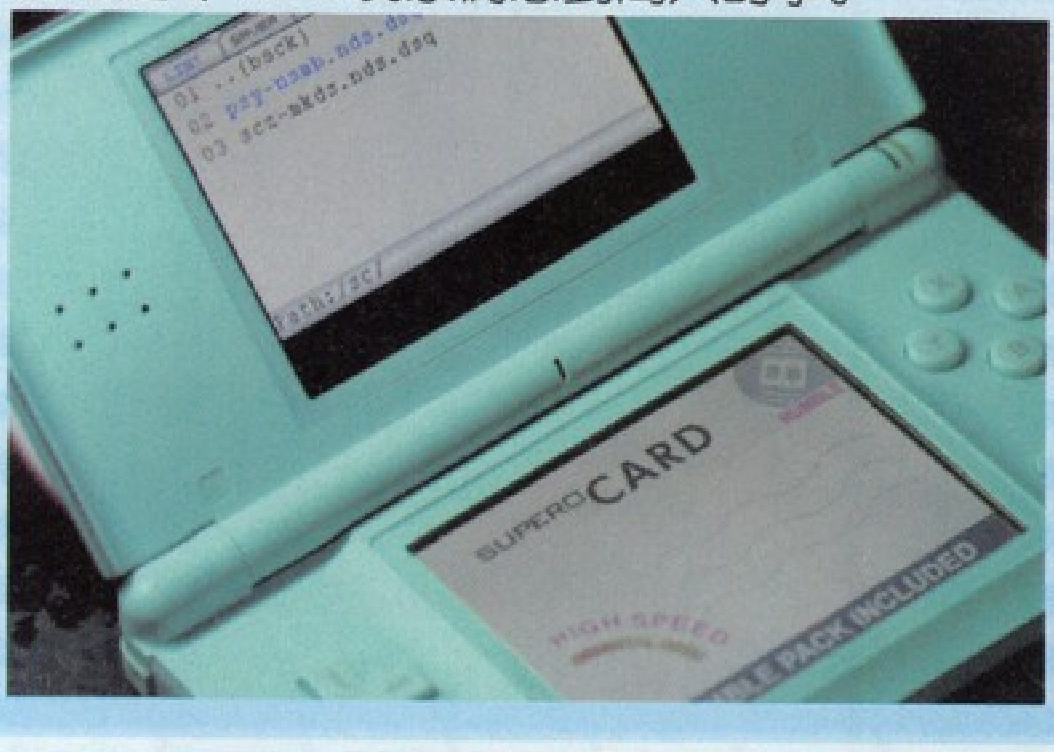
2、道具击中对手，发生震动

3、不同的赛车撞击有不同的震动效果

4、不同的道具有不同的震动效果

只要可以进行修改，那么这些功能都有可能实现，当然，这就不是简简单单就可以实现的，需要高手出动才行。比如说某位朋友制作了某游戏的深层补丁，对游戏进行改动，实现了很好的震动效果，就可以制作一个 IPS 补丁放到网络上，那么每一个朋友都可以下载来对本地硬盘的 Rom 进行改动实现震动功能。

实际上，倘若开放了接口，许多自制游戏也可以实现震动功能，比如玩乒乓球游戏，打到球，或者球落到台板上，都震动，那就比较好玩。当然，既然接口开放了，那就可以让开发者天马行空地进行创意发挥了。震动是游离于游戏内容之外，但又与游戏乐趣紧密相关的一种附加机能，利用外界周边实现这一机能，无疑是令 NDS 玩家们感到高兴的事。



EZ4 Lite Deluxe /Compact

【包装外观篇】

如果要问在这么多的烧录卡产品中，哪款产品的包装最符合烧录卡特性，在以前，笔者或许也没有个好的答案，但是在现在，EZ4 Lite Deluxe和EZ4 Lite Compact发布之后，我想可以给予它们最符合烧录卡特性的产品之称号，也许有人会产生疑问，为何EZ4 Lite Deluxe和EZ4 Lite Compact的产品包装较之以前在材料上面有所缩减，甚至都没有采用EZ3的木盒或者DSLink的铁盒包装，那么为什么能够得此殊荣呢？在笔者看来，即便是这两款产品只使用纸盒包装，但是得益于其贴身的形象设计，其包装确实能够让人感觉到，这确实是一个让人惊喜万分的包装设计，整体是白色的底版，寥寥几个文字，一个图标，就构成了一个整体，其图标设计得最为传神，两个方框，一个小黄块，即可以看做一个玩家用双手拿着游戏机（NDSL）在玩，也可以视其为将烧录卡插入NDSL主机的写真，总之，这个Logo是目前所见到的烧录卡中，设计得最为巧妙的。有这个Logo打头阵，再加上字体乖巧的文字，EZ4 Lite Deluxe和EZ4 Lite Compact这次在包装方面确实赢了……

【烧录卡本体外观篇】

在拿到EZ4 Lite Deluxe/EZ4 Lite Compact之前，我确实没有想过它们和EZ4 Lite有什么区别，曾经设想过其体积会有大幅改变，然后功能也会有大幅的改变，只是在没有拿到样卡之前，一切都是猜想，直到EZ4 Lite Deluxe/EZ4 Lite Compact入手之后，笔者才开始正式审视它们的方方面面。

单从卡带的外型而言，EZ4 Lite Deluxe/EZ4 Lite Compact做到了NDSL防尘盖的形

状，这比之前的EZ4 Lite要美多了，对比一下，有了挡板处的设计，EZ4 Lite相比之下就显得光秃秃的，真是差距啊……与NDSL防尘盖比起来，EZ4 Lite Deluxe/EZ4 Lite Compact也能够媲美，之所以这么说，有两个方面。

其一，EZ4 Lite Deluxe/EZ4 Lite Compact的Logo确实为其增色不少，因为到目前为止，确实没有看到有其它的烧录卡Logo设计得如此之好，据了解，本次负责EZ4 Lite Deluxe/EZ4 Lite Compac Logo设计的是国外注明设计师Scrawl，他负责了EZ公司的CI以及VI设计。

其二，EZ4 Lite Deluxe/EZ4 Lite Compact和原版卡一样进行了高光UV处理，也就是对外壳进行喷油处理，据称这次进行UV处理的厂商刚好就是给NDSL产品进行UV加工的工厂，所以能够保证品质，从实际情况看，确实这次外观做得很好，UV效果很靓，但是和NDSL防尘盖还是有差距，主要就在于NDSL本身有一层亚克力外壳，类似iPod，而烧录卡要做到这样成本确实太高了。

讲完了优点，就得提提EZ4 Lite Deluxe/EZ4 Lite Compact的缺点，这也正是广大玩家们所诟病的突出问题，从EZ4 Lite开始，一直到EZ4 Lite Deluxe/EZ4 Lite Compact，EZ4的新产品都被扣上了突出的帽子，作为全球首款NDSL专用烧录卡，EZ4 Lite突出似乎可以原谅，因为作为当时的尝试而言，即便突出也是可以接受的，毕竟是第一款嘛……不过很快，因为G6 Lite等产品的发布，EZ4 Lite突出就称为众多玩家的心头痛了。本次EZ4 Lite Deluxe/EZ4 Lite Compact发布比较晚，前面也有众多不突出的产品，但是插进NDSL后仍然突出，这就让很多玩家不满，同时笔者也不明白，为什么其它的厂家能够做到不突出，但是EZ4 Lite Deluxe/EZ4 Lite Compact却做不到呢？EZ公司为何如此不长记性呢？我想，这也是一个值得我们探讨的话题。

【硬件构架】

EZ4 Lite Deluxe/EZ4 Lite Compact这两个版本在名字上有区别，而硬件上面自然也就有区别。EZ4 Lite Deluxe包含了“Deluxe”这个词，其意也就是“豪华”、“华丽”，为何取此名呢，当大家了解它的硬件架构就会明白了，EZ4 lite Deluxe拥有256M Psram，还拥有384M Norflash，比之前的EZ4 Lite多了整整128M Norflash，同时，还内置了32Mb Loader以及 8Mb 存档SRAM，堪称目前配置最为华丽的烧录卡，所以名副其实称为EZ4 lite Deluxe。

而EZ4 Lite Compact配置方面就是另外一种标准了，省略了Psram，没有Norflash，仅仅拥有Loader和SRAM，确实是“简洁版”啊，当然，简洁是有原因的，EZ4 Lite Compact是专为运行NDS游戏设计，没有GBA游戏功能，自然是无需Psram和Norflash芯片。

在外观上面，二者是没有区别的，要区分它们，只能从标签上查看，当然，Deluxe/Compact两个单词是很容易区分的。

从硬件上讲，EZ4 Lite Deluxe确实是豪华之极，256M的Psram不但可以让256M以及256M以内的GBA游戏直接加载到PSRAM运行（速度比较快），而且还因为本身具备384M Norflash所以能够将超过256M的Rom烧录到Norflash区，虽然烧录时间会比加载到Psram的时间略慢，但是烧录好之后以后运行就无需等待，直接在Norflash区运行就可以。

由于EZ4 Lite Deluxe内置384M Norflash，所以可以放置多个GBA ROM，哪怕有一个256M的，还可以放下其它几个小容量的Rom。不过如果Norflash区容量满了的话就无法再写入新的Rom，那么就需要将Norflash区里面的Rom删除一些才行，至于删除的顺序，就得从列表最后一个开始删除，删除的方法是在游戏名称上按select，然后按A确认。至于格式化Norflash的方法，也很简单，只需要在Norflash区按一下Start，再按A确认就可以了。

再来看看EZ4 Lite Compact，它的一大卖点就是价格低廉，售价金198元的产品缩减了GBA游戏功能，也就是去掉了Norflash、Psram，仅仅保留了Loader和SRAM，这样就只能玩NDS游戏，因为NDS游戏是直读，无需Psram便可运行，这一设计与Ewin2类似。

不过经过测试，即便是EZ4 Lite Compact没有GBA游戏功能，但是却可以进入EZ4的GBA端，选择GBA游戏运行，会有该卡带不支持GBA游戏的提示。

EWIN2 烧录卡

【低价策略却打造华丽外壳】

低价是 EWIN 厂商一直为其产品所宣传的一大口号，而全面升级的外壳工艺水准又与其形成了鲜明的反差。EWIN 要做的就是达成目前市面上性价比最高的 DS 外接存储卡烧录设备。实际拿到卡带仔细观察后笔者发现，这三款卡带的外壳制作工艺的确是目前国内烧录界的顶尖水准。即使是最为“笨重”的 EWIN2-SD 也拥有着相当不错的视觉效果。与当初同等大小的 SC-SD 以及 M3-SD 相比，有了很大的提高。鉴于EWIN2-SD是使用的是稍大的SD 卡作为存储卡，这样的大小也是无奈之举，相对来说最低的售价也是一些拥有DS 主机手头比较紧的玩家一个不错的选择。毕竟一块EWIN2-SD+ 一张 512M 的 SD 卡也就是 200 元左右，以这样低廉的价格就可以享受大量的游戏实在是件相当划算的买卖。

→EWIN2-SD 的 SD 卡槽也是被设计侧面，弹出式的设计非常体贴。

相比目前上主流的 GBA 卡实卡大小的烧录设备，EWIN2-MINI 并没有什么过分突出的要素，外壳的做工依然非常考究但也是中规中距。在外壳的配色以及标签的制作上，显然厂商着实了下了一番功夫，拿在手里也给人一种非常高贵的感觉。拥有同样精致做工的 SC-MINI 在颜色的搭配上就与 EWIN2-MINI 有着一些差距，紫色的卡带总给人一种格格不入的感觉；而 EZ4-FLASH 虽然拥有着最优秀的磨砂外壳材质，但却因为一个无法弹出的 MINISD 卡槽的设计败笔而使其在外壳做工上少了一分竞争力。

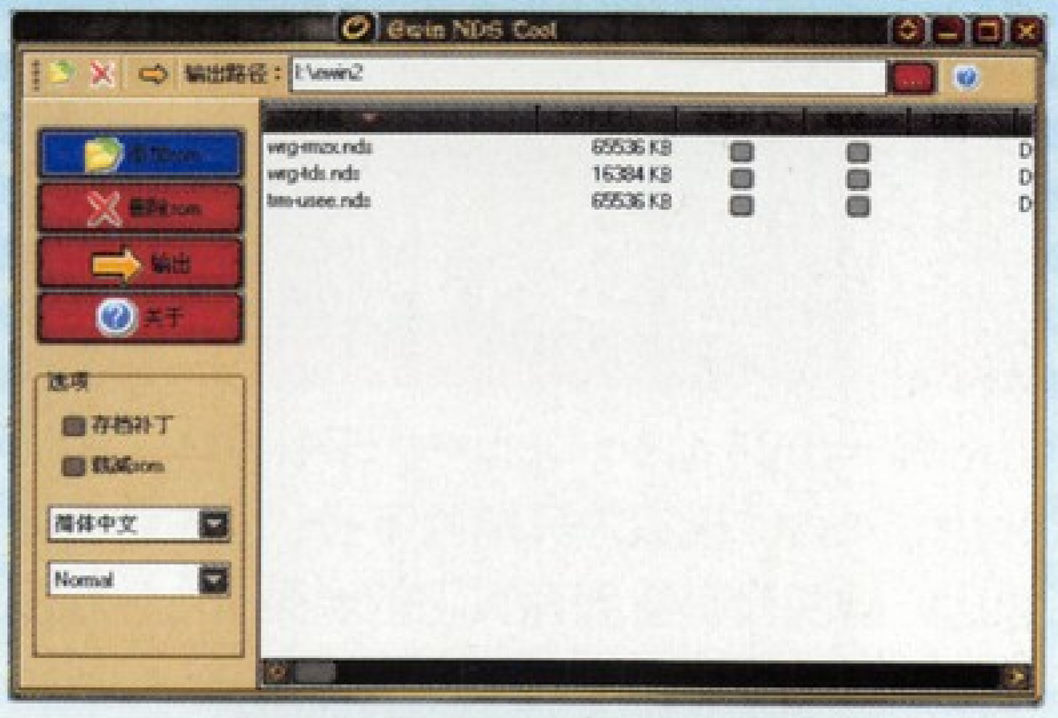
↑无论是 EWIN2-MINI 还是 EWIN2-SD 存储卡的卡槽弹力都非常适中，不会出现像 SC-MINI 那样弹飞的现象。

↑ EWIN2-MINI 在DS 主机上拔插自如，绝不会因为外壳做工问题而出现不顺畅的现象。

【挑战DSL专用烧录设备最高性价比】

【EWIN2-Micro 零距离接触全扫描】

如果说 EWIN2-SD 与 EWIN2-MINI 是厂商为了照顾大部分的低端玩家用户而设计的贴心产品，那么 EWIN2-Micro 显然是以市面上其它几款同样的 DSL 专用烧录设备作为竞争对手，并且希望在这一块拥有少数用户但却可以树立品牌的市场上争取胜出。与它的兄弟产品相同，EWIN2-Micro 也拥有着超高的性价比，这也是它在市场竞争中最大的资本。在外壳做工上，EWIN2-Micro 应用了与 DSL 主机外壳最为接近的喷漆工艺，这使得卡带无论是手感还是外观都与 DSL 主机搭配得很好。这款售价仅 200 元不到的卡带竟然能够花如此的血本来打造，可见厂商的用心良苦。比较遗憾的是，卡带插在主机上依然还会凸出，这是 EWIN2-Micro 相比其它几款同类产品最大的弱点。设计者显然也是意识到了这一点的重要性，所以在凸出这一小块卡带的外观设计上也是颇费了一些脑筋，尽量使这部分卡带与DSL 主机更加完美结合在一起，以消除视觉上的不良效果。就实际成品上来看，也基本上能够叫人满意，尤其是从主机的铭牌一侧观看的话，还是相当不错的。但凸出终究还是凸出，正面的不良视觉效果还是无法回避，用户到底是否能够完全满意现在谁也说不准，只能让市场去验证了。



当笔者亲手将TF 卡插入EWIN2-Micro的存储卡卡槽后，不禁要感叹一番，这次终于是“弹出式”了。之前在同样使用 TF 卡作为外接存储卡的EZ4L 时，几次三番因为拔不出TF 卡而使我的手指甲都快被磨掉了。这次终于可以免去这样的“折磨”。与另外两款兄弟产品类似，EWIN2-Micro的卡槽弹力也比较适中，因为 TF 卡实在太小了，如果突然弹开不小心就会丢掉。所以玩家在使用时也一定要小心一些，别因为错压在卡上而使其弹出。不过这个卡槽设计得还是相当合理的，很难出现像上面描述的那种突然事件。TF 卡现在的价格还是稍微有些贵，玩家具体如何搭配还是看自己的经济条件吧。

在 EWIN2-Micro 的纸盒包装中，厂商还为玩家准备了两个不同颜色的可换外壳，分别可以对应浅蓝和深蓝两种颜色的DSL 主机，观察已经打开的外壳内部，再次感叹这次 EWIN2-Micro 的外壳做工工艺。没有丝毫的毛刺或是不规整的地方。整体的流线型非常强，与DSL 主机的颜色也十分接近。唯一比较不满的就是卡带背面上方两端的螺丝，尤其是白色卡带所使用的竟然是黑色螺丝，这两个“黑点”在卡带上面显得格外醒目，尤其是插在白色DSL 主机上时，如果能换成银色的螺丝估计效果就能好上许多。

总结：

EWIN2 系列的三款产品以超高的性价比出现在市场上的确是造成了不小的话题，很多玩家也都十分看好这个新秀的未来表现。但同时我们也必须要看到，在它的身上也的确有所不足，虽然这其中很多都是跟成本有直接关系的。但笔者还是希望，厂商能够在软件方面再有所提高。如果 EWIN2 可以在一些细节方面得到改良，相信它未来的发展还是非常让人看好的。

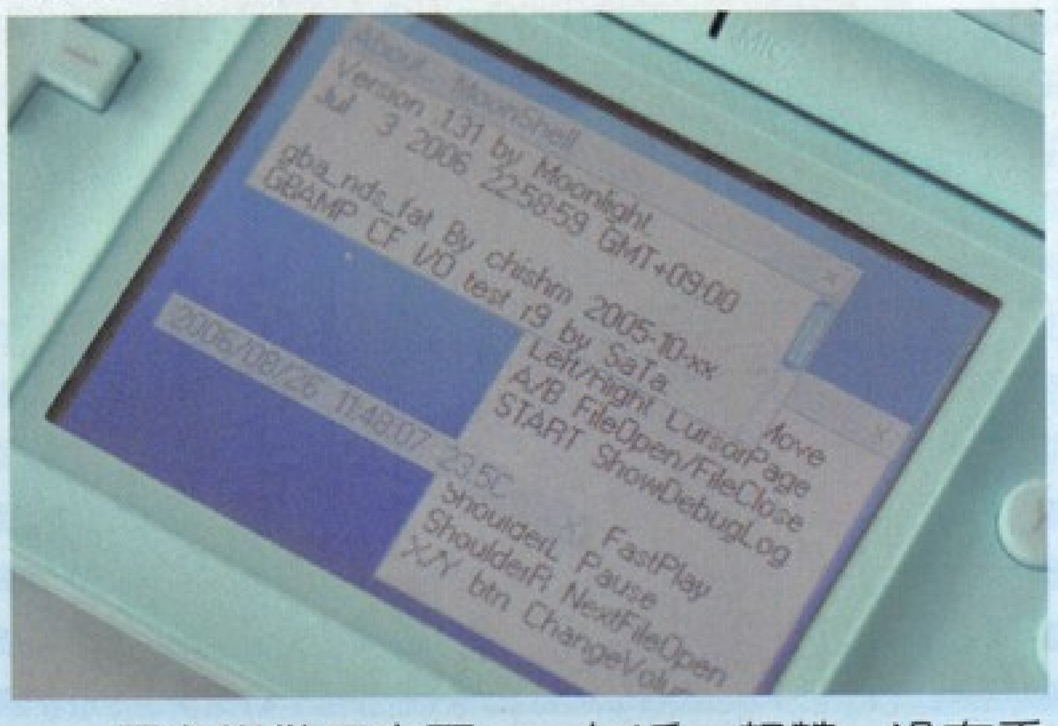
DSLink 评测

从GBA时代走过来的玩家都应该记得，以“DIY”为宣传核心的EDIY工作小组在GBA时代推出了系列GBA烧录卡，其中以ZIP型号卡带给我们留下最深的回忆，因为它以多功能的界面不但可以实现压缩功能，还能够以软件的功能实现N D S 游戏功能。而且得益于Norflash的构造，GBALink运行NDS游戏没有拖慢，能够实现NDS正版卡的速度，但是也因为Norflash的设计，导致GBALink在容量上无法与外接存储卡类烧录卡相比，当然这也是采用Norflash架构的烧录卡都存在的问题，GBALink无法避免。

只是，在过去的日子，我们一直在盼望着GBALink推出新产品，以适应NDS市场，而长久一来的沉寂似乎让我们大家都失去信心，然而DSLink的发布则证明EDIY小组并没有忘记广大的玩家，厚积薄发的结果就是我们看到了EDIY小组全球首发DS正版卡大小采用外接存储卡的烧录设备。

【包装卡带篇】

DSLink在没有发售前就在网上被人放出了包装图，当时大家还在想会不会是假的设想图，然而等笔者拿到样品后才发现，DSLink的包装与之前网络上放出的图片确实一模一样，本次包装依然延续了铁盒设计，只是铁盒内如今就只有DSLink和附赠的SD读卡器一个，厂商直接提供了SD读卡器，倒方便玩家，不用专门去购买。



而卡带做工方面，一句话，超赞，没有看到毛刺，接合处也很紧凑，用料也很好，当初看图片感觉不太好，以为做工不咋的，但是拿到图片后才发现，做工其实相当好，与Passme-Z MINI差不多，所以玩家不用担心DSLink的做工。而TF卡槽也做得不错，TF卡插拔都很轻松，不过没有弹簧卡座，这点也可以理解，毕竟空间只有这么少，惟一感觉稍差的就是标签，笔者个人认为，像烧录卡这种东西最好别设计卡通图像，否则会给人以幼稚的感觉。感觉最理想的外观则是像旧版的GBALINK那样，总之，这款产品的标签设计并不是很令人满意。

当然，说到卡带就不得不提到DSLink插在NDS上面的效果了，正如正版卡带一样，DSLink插到NDS卡槽内是没有丝毫突出的，也就是说，用DSLink玩游戏，就好比用正版卡玩游戏一样，是非常美观的。

【Moonshell 兼容性】

虽然目前Moonshell官方并没有发布DSLINK的兼容版本，但是DSLink官方自行修改了Moonshell，这样DSLink就可以用Moonshell来看电影，听音乐，看小说了。实际测试了200M的柯南，30M的视频，没有任

何卡慢，至于听音乐，看电子书，更是没有问题。需要注意的是，DSLink的软件在烧录Rom时会自动帮你将Moonshell主文件以及Moonshell扩展文件夹shell目录拷贝到TF卡中，这样就显得方便体贴，不用玩家自行安装，当然即便是你自行将TF卡里的Moonshell删除，每次烧录都会自动添加，不管你愿意与否，官方表示以后可以增加一个选项来让大家选择是否自动添加Moonshell。

【软复位】

目前DSLink不支持软复位，官方表示目前由于发售初期顾不上做这个功能，以后等软件更新的时候就会添加上去。

【待机】

已经测试了DSLink的待机功能，完全支持待机功能，将NDSL盖子合上不会出现闪屏，也不会有咔咔的声音。此外，DSLink也支持在菜单下的休眠，这一点是少有人提起的。

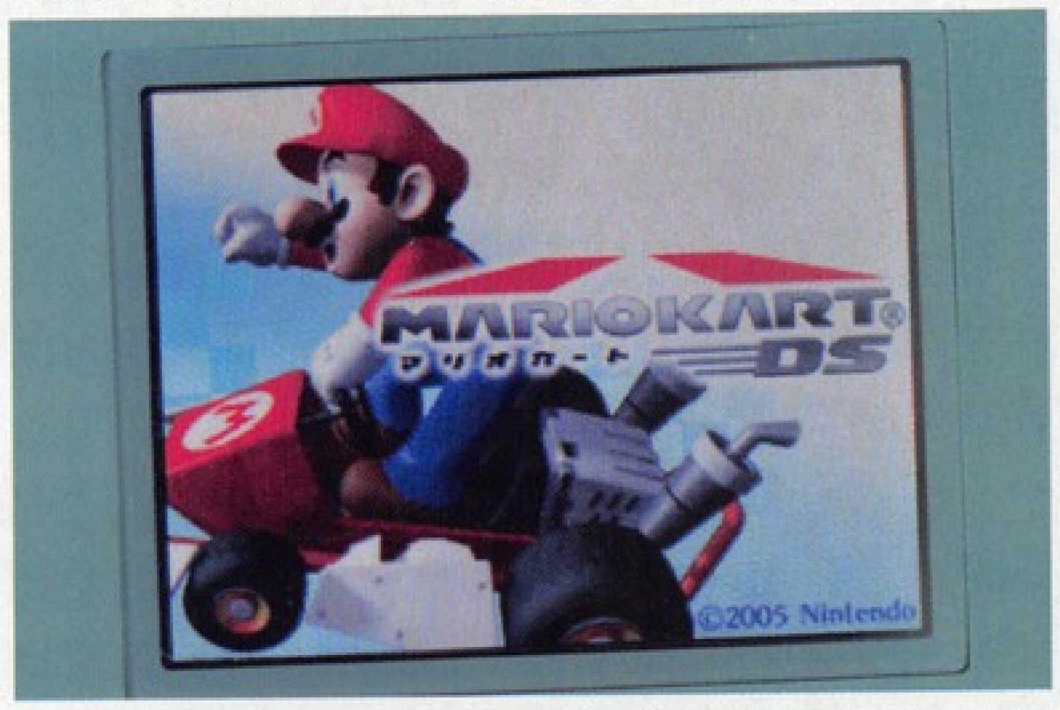
【压缩文件】

与GBALINK的软件一样，DSLink也支持ZIP文件的添加，请注意，这里讲的压缩文件，指的是ZIP格式ROM，而并非指DSLink支持运行压缩过的ROM，这点与老的GBALINK烧录卡不一样，不过因为DSLink现在是使用外接存储卡，不用像GBALINK一样担心空间过小，所以压缩功能意义也就不大了。目前的烧录卡基本都支持压缩文件的添加，只有M3和G6的烧录软件对ZIP文件支持比较差，基本上所有的ZIP文件都需要解压了才能添加。

【GBA 卡槽周边兼容性】

太令人激动了，DSLink是第一款完美支持任天堂公司推出的GBA卡槽周边的烧录卡，笔者测试了手中的网络浏览器和震动卡，皆完全支持。

网络浏览器的支持比较意外，笔者本来以为这个比较困难，因为涉及到正版卡以及周边硬件的验证，不过测试下来倒支持，具体方法是：用DSLink将网络浏览器的Rom烧进去，然后再把网络浏览器的GBA端插到NDSL上面，再开机，运行DSLink菜单中的网络浏览器，非常顺利地运行并打开了网页，当然了，如果要使用网络浏览器，首先需要无线网络环境，不然是不能直接上网的。另外，网络浏览器也不能支持GBK编码的中文显示。



此外，还测试了NDSL专用的震动卡（前些天为了DSLink专门准备好的），进入《瞬感龙珠》游戏时就感觉到了震动，而开始游戏后由于龙珠的击打更是给人以十足的震动感！又测试了新游戏《星际火狐》，震动功能也得到了很好的支持，与正版卡带无异。现在就比较期待任天堂的新周边回转感应装置了，到时候再测试下DSLink支持与否。话说回来，用烧录卡玩游戏也可以实现震动，真叫一个感动。

总的来讲，DSLink作为发布初期就有如此好的表现实在是不容易，即便是有某些问题，但是官方也表示很快就能解决，这就比其它的某些厂商有诚意多了，而且EDIY小组软件开发能力一流，通过不断更新软件，我想未来DSLink的兼容性是不可小觑的。

千里之外，决战 Wi-Fi

——NDS 的 WFC 联网指南

收集、交换和对战——进入 Wi-Fi 时代的“无限联机”模式

在掌机市场上，有这么一款游戏，它遵循着“收集”、“交换”和“对战”的原则，取得了空前的成功，成为了掌机历史上销量最高的游戏——这就是《口袋妖怪》系列。《口袋妖怪》系列的成功，不仅仅意味着掌机的成功，同时它也代表着一个时代的进化。

口袋妖怪之父石原恒和在 NDS 最新版《口袋妖怪》发售前，接受采访说：“随着时代的发展，游戏的玩法也有了很大变化。10 年前发售《红 · 绿》的时候就出现通信联机，而经过 1 0 年的时间游戏的玩法和通信手段等在游戏中不断地改变。比如连接网络进行搜索情报、与朋友之间用手机来交流等现在看起来很平常的交流方式在 1 0 年前是根本无法想像到的……”

《口袋妖怪 · 红》遵循着掌机“收集”、“交换”和“对战”的原则

技术力的提高，导致了无限的可能，游戏随着时代不断发生着变化，掌机市场也同样如此。也许我们十年前的联机需要用数据线，但随着技术的发展，无线联机逐步成为了新一代掌机迷之间流行的话题。

作为一台异质掌机，NDS 在发售之初就内置了 Wi-Fi 功能和触摸屏功能，虽然在硬件能力上不及 PSP，但其独有的上屏显示，下屏触摸的双屏功能，无线 Wi-Fi 联机吸引了大批玩家：《押忍！奋斗！应援团！》、《脑锻炼》等热门游戏充分利用了 NDS 的触摸屏功能，《欢迎来到动物之森 DS》和《马里奥赛车 DS》、《银河战士 DS》首次利用 Wi-Fi 联机实现了游戏的无线交流和对战。

小知识 1

Wi-Fi（WirelessFidelity），全称无线保真技术，是一种基于无线传输的通讯技术。与手机上常用的蓝牙技术一样，同属于在办公室和家庭中使用的短距离无线技术。该技术使用的使 2.4GHz 附近的频段，该频段目前尚属没用许可的无线频段。

Wi-Fi 技术突出的优势在于：

其一，无线电波的覆盖范围广，Wi-Fi 的半径可达 300 英尺左右约合 100 米，而通过其他的无线信号增强设备，有效覆盖范围将进一步扩大。

其二，虽然由 Wi-Fi 技术传输的无线通信质量不是很好，数据安全性能比蓝牙差一些，传输质量也有待改进，但传输速度非常快，可以达到 11mbps，符合个人和社会信息化的需求，对于游戏数据信号的传输来说，速度快是相当有用的技术优势。

其三，Wi-Fi 环境构筑成本低。厂商只要在机场、车站、咖啡店、图书馆等人员较密集的地方设置“热点(Access Point)”(通俗来说就是通过 wifi 上网的信号发射端)，并通过高速线路将因特网接入上述场所。这样，由于“热点”所发射出的电波可以达到距接入点半径数十米至 100 米的地方，用户只要将支持无线 LAN 的 NDS 拿到该区域内，即可高速接入因特网。目前，在各大城市的酒店、机场甚至麦当劳等区域，Wi-Fi 的热点都广泛架设了起来。而家庭用户，则只需要在现有互联网基础上，增加无线热点的发射设备，就可以实现 Wi-Fi 功能了。

Wi-Fi 功能的实现，不同于以往传统的联机方式。让 NDS 玩家在掌机游戏三原则（收集、交换和对战）的基础乐趣上，成功脱离了数据线的距离困扰，通过无线的热点接入互联网，Wi-Fi 的无线联机不再需要多个玩家在一个空间内才能实现联机的必要条件，而我们通过无线网络热点联上互联网，就可体验现足不出户，和世界上其他玩家进行远程联机对战的乐趣了。

Wi-Fi 无线游戏环境架设方案

对于 NDS 玩家来说，Wi-Fi 用来上网联机才是最热门的话题。那么，如何让 NDS 用 Wi-Fi 上网联游戏，如何构筑家用的 Wi-Fi 环境，如何正确处理在设置过程中出现的问题，这就是我们需要解决的首要问题。

家用上网环境千差万别，外接上网除了电信、网通等 ISP 分别，也存在 ADSL 拨号、虚拟拨号和光纤直联的速度差异；还有的家庭存在内部局域网的环境的，而家庭局域网构建的环境，又存在路由器共享上网、通过独立服务器主机上网等多种不同的模式；另外，路由器又分为无线和有线路由器的区别；甚至能构筑“热点”的无线设备也存在 USB 接口的 AP 和网线接口的 AP 区别。因此，要构建属于自己的 Wi-Fi 无线环境，应该因地制宜，从客观条件出发，根据现有网络环境进行改造。下面笔者将就几个典型的家用网络环境，介绍几个让 NDS 通过 Wi-Fi 无线上网的解决方案。

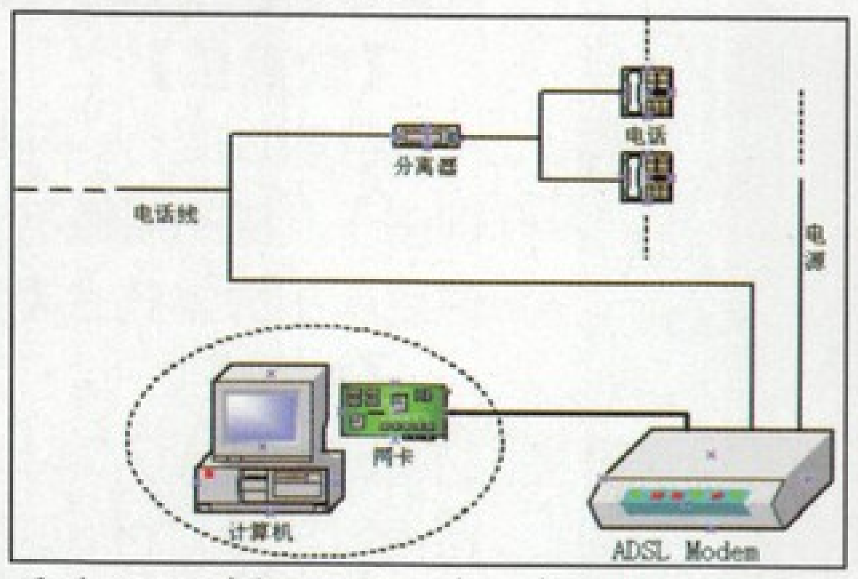
小知识 2

IP 地址：IP 地址是 32 位的二进制数值，用于在 TCP/IP 通讯协议中标记每台计算机的地址。通常我们使用点式十进制来表示，如 192.168.1.6 等。

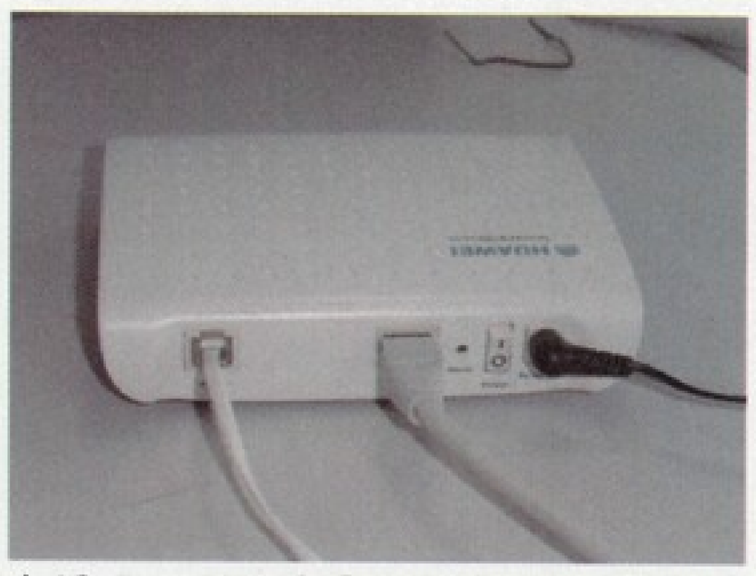
简单地说，要想实现 NDS 的 Wi-Fi 无线上网，就是需要我们在现有网络基础上构建一个可以发射 Wi-Fi 信号的热点，让 NDS 能顺利接受到，并且访问互联网，下面我们要介绍的，就是三种常见的 Wi-Fi 无线游戏环境架设方案。

方案一：单机上网

硬件环境：单机上网是一般家庭用户常见的一种上网方式，通常是通过一台电脑虚拟拨号或者 ADSL 的拨号功能通过网线或者 ADSL 电话线上网。这种上网方式是最简单的一种网络环境，构建 Wi-Fi 的环境也相对简单。



通过 ADSL 单机上网，是目前家庭上网比较常见的方式之一。

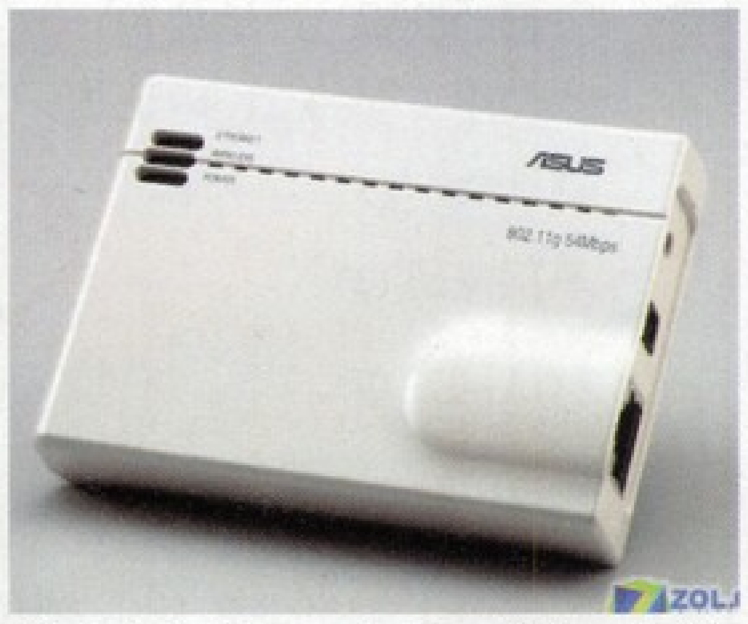

电源线、网线和电话线插口，这就是我们平时使用的 ADSL MODEM。

推荐人群：单机上网，需要简单实现 NDS 无线连接的玩家。

无线硬件要求：对于单机上网的网络来说，Wi-Fi 只要一个 USB 接口的，能虚拟无线 AP 功能的无线网卡就可以轻易实现无线上网。推荐

购买这段时间流行的支持USB接口“神卡”。当然，你也可以在你电脑上再加一块PCI网卡，然后购买一个网卡接口的纯粹的无线AP，将增加的网卡和网卡接口的无线AP用对等网的网线联起来，构筑Wi-Fi的环境。第一种方法的优势很明显：投资少，只需要100多元的一块“神卡”就可以实现无线上网；而后一种方案需要添置网卡和无线AP两种硬件，并且上网软件设置相对比较复杂，因此不予以推荐。

“神卡”是单机上网用户最方便的无线环境选择方案。

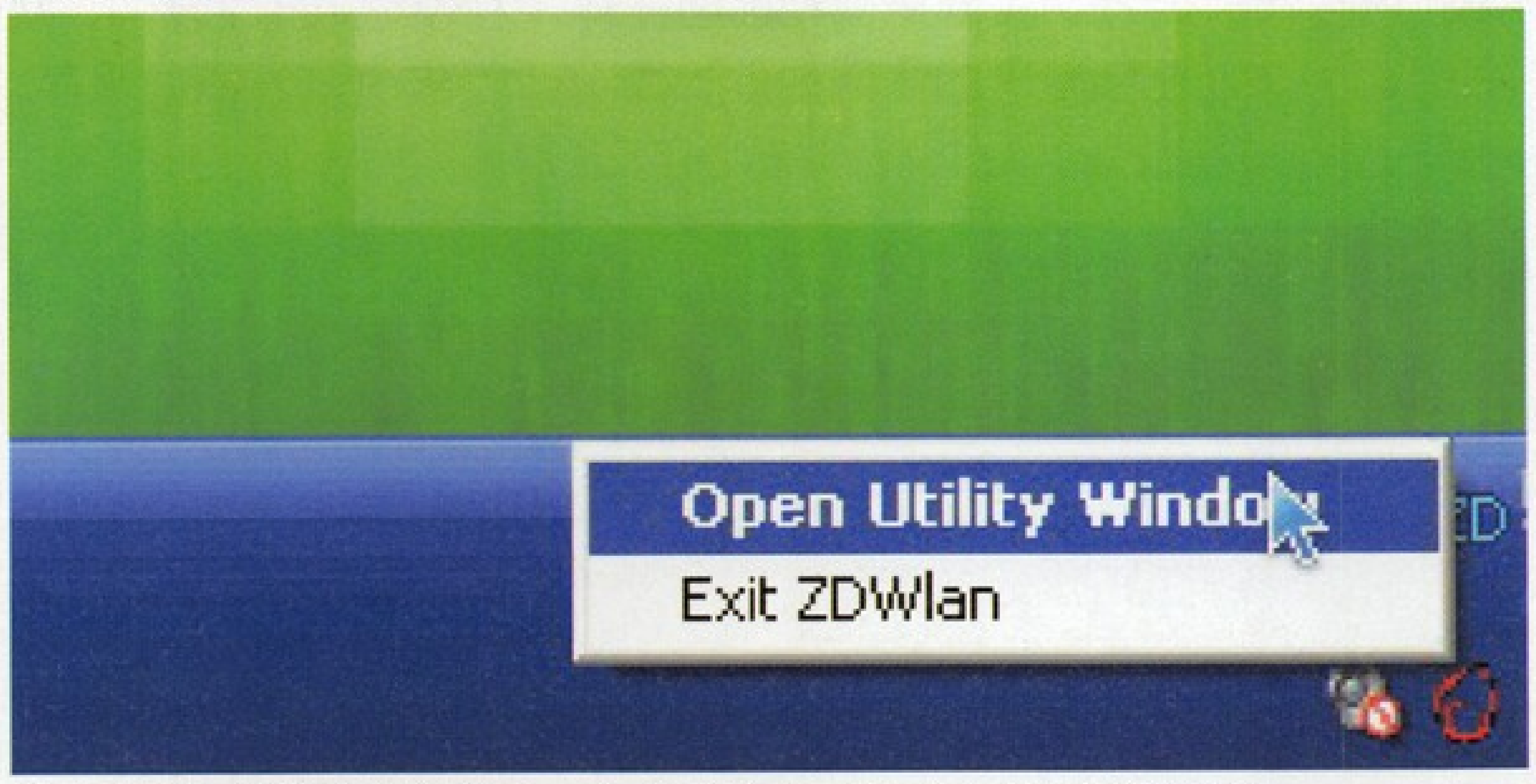


华硕的无线AP，就是网卡接口纯粹的AP。

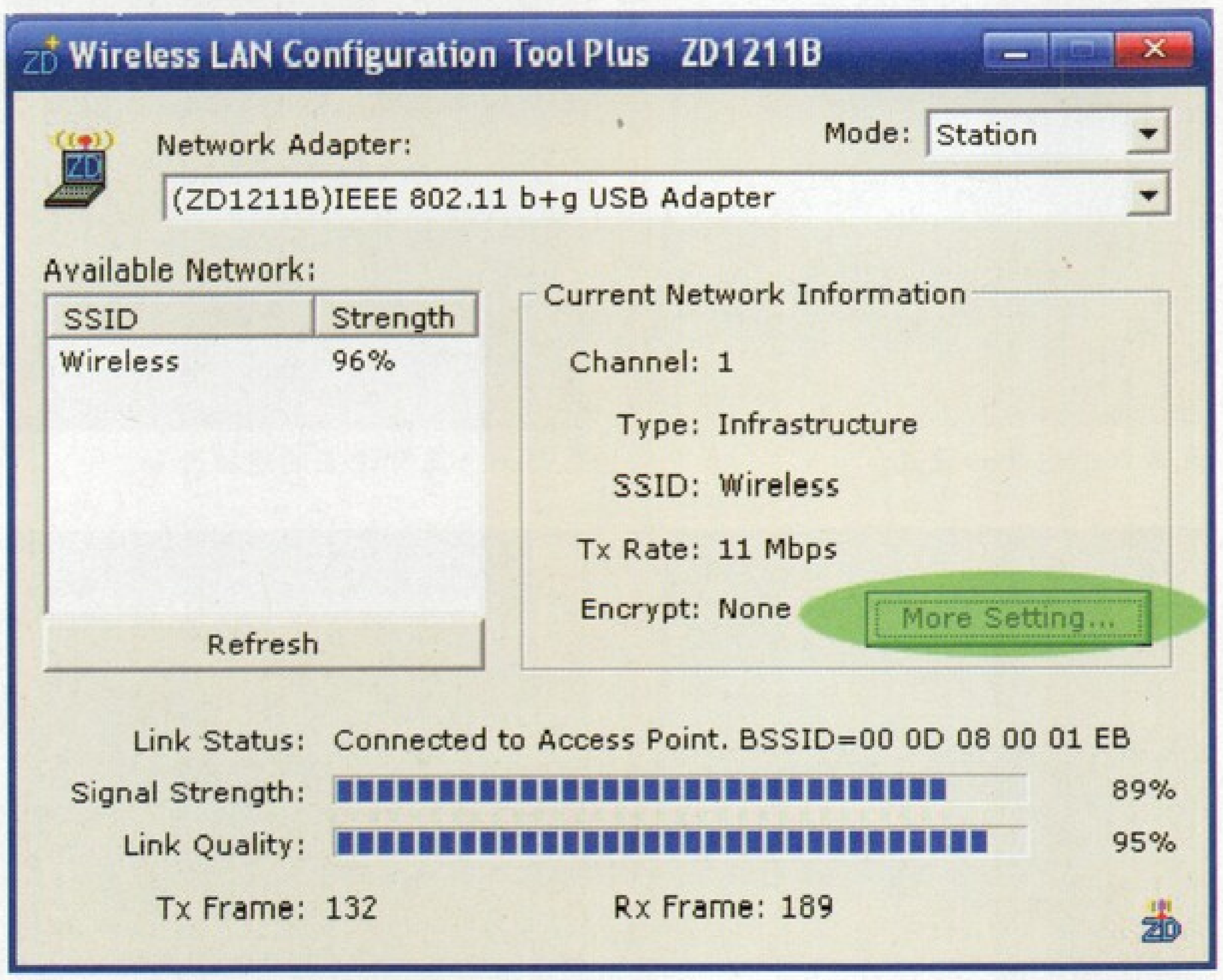
小知识3

AP：AP全称是Access Point，就是俗称的热点设备。通俗来说就是通过wifi上网的信号发射端，只要有热点的地方，NDS都可以上网。而AP分为两种，一种是单纯的AP，需要通过连接路由器的网线接口，实现热点功能，不能单独使用，另一种是带AP功能的无线网卡，通常是USB接口，然后将无线网卡虚拟成AP，发射热点信号。采用了采用了ZYDAS芯片的神卡正是第二种类型的无线网卡。

无线软件设置：这种无线上网方案的原理是用可以虚拟AP功能无线网卡构建一个无线的AP热点，发射Wi-Fi信号，然后让NDS接受。



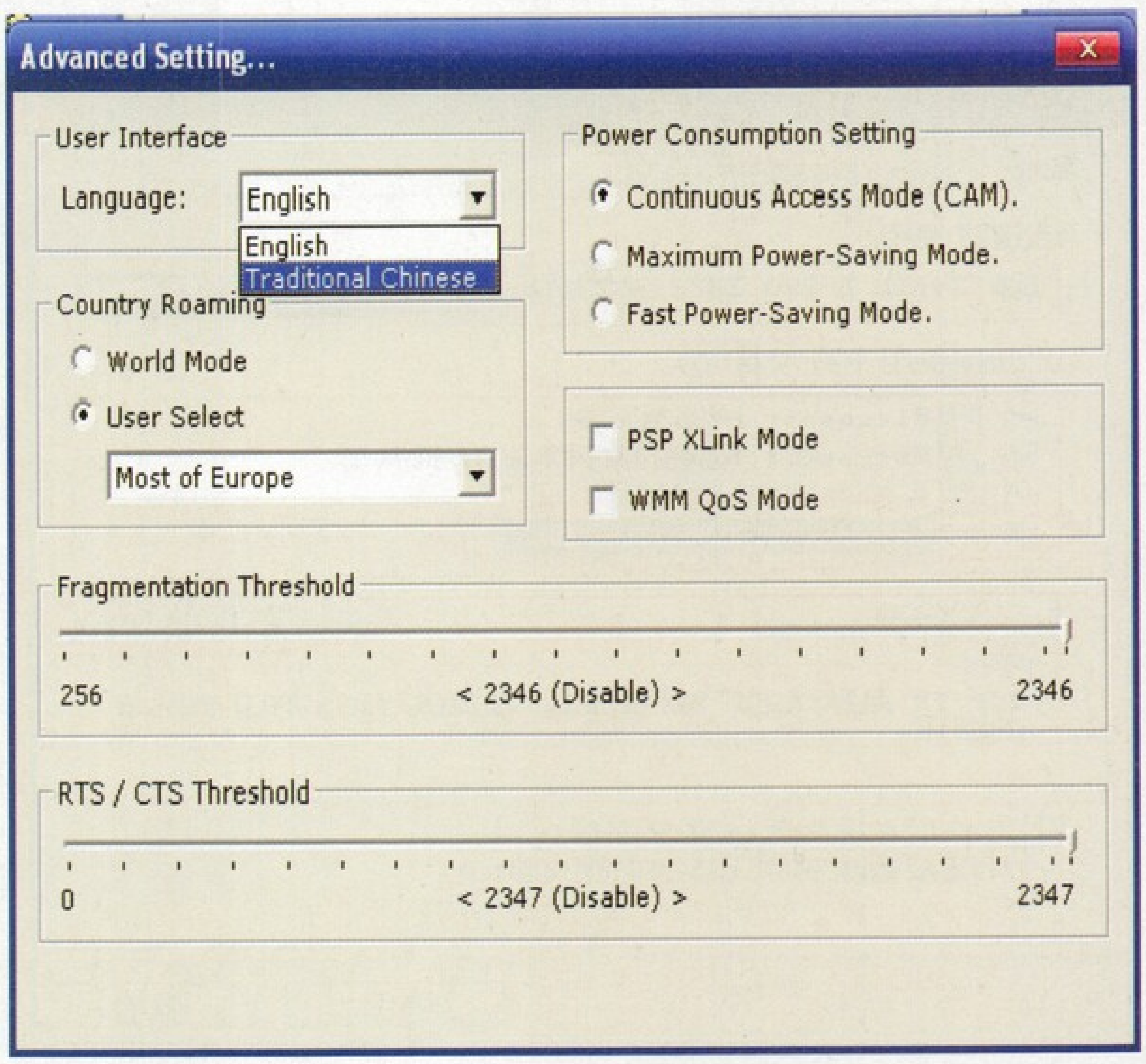
神卡驱动和控制软件安装后，会在系统右下角出现ZD的连接图标，在此打开控制软件。



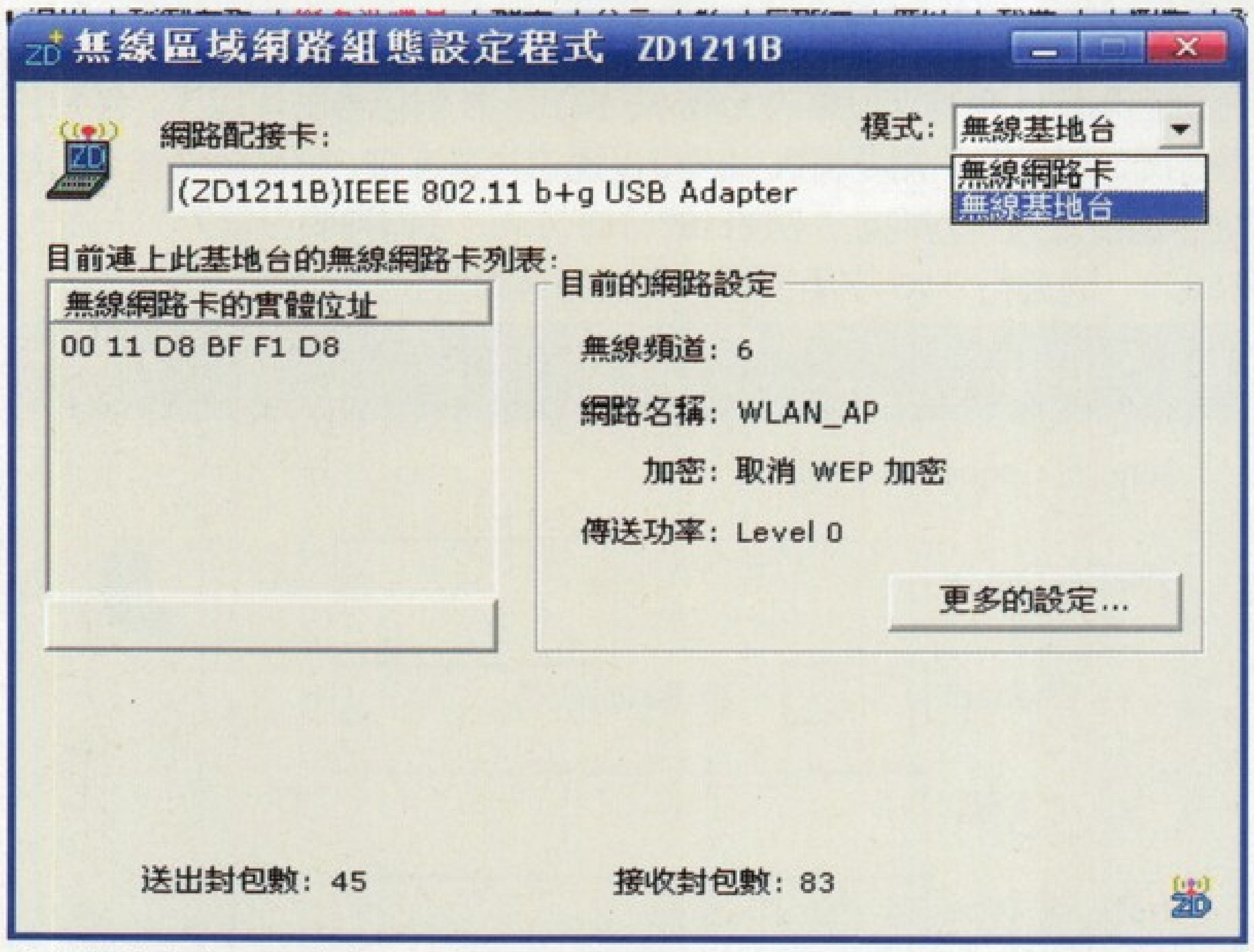
然后进入软件控制台的界面，目前是英文的，点击 More Setting，进入下个界面。

因此我们只需要连接无线AP，正确安装无线AP的驱动和控制软件，然后用自带软件将神卡设置为无线AP模式，发射信号就可以了。需要注意的是，首先我们需要将拨号连接设置为共享连接，然后将您神卡的地址手动设置为内网地址，例如192.168.0.1，子网掩码设置为255.255.255.0，网关和DNS不用设置，然后保存即可。

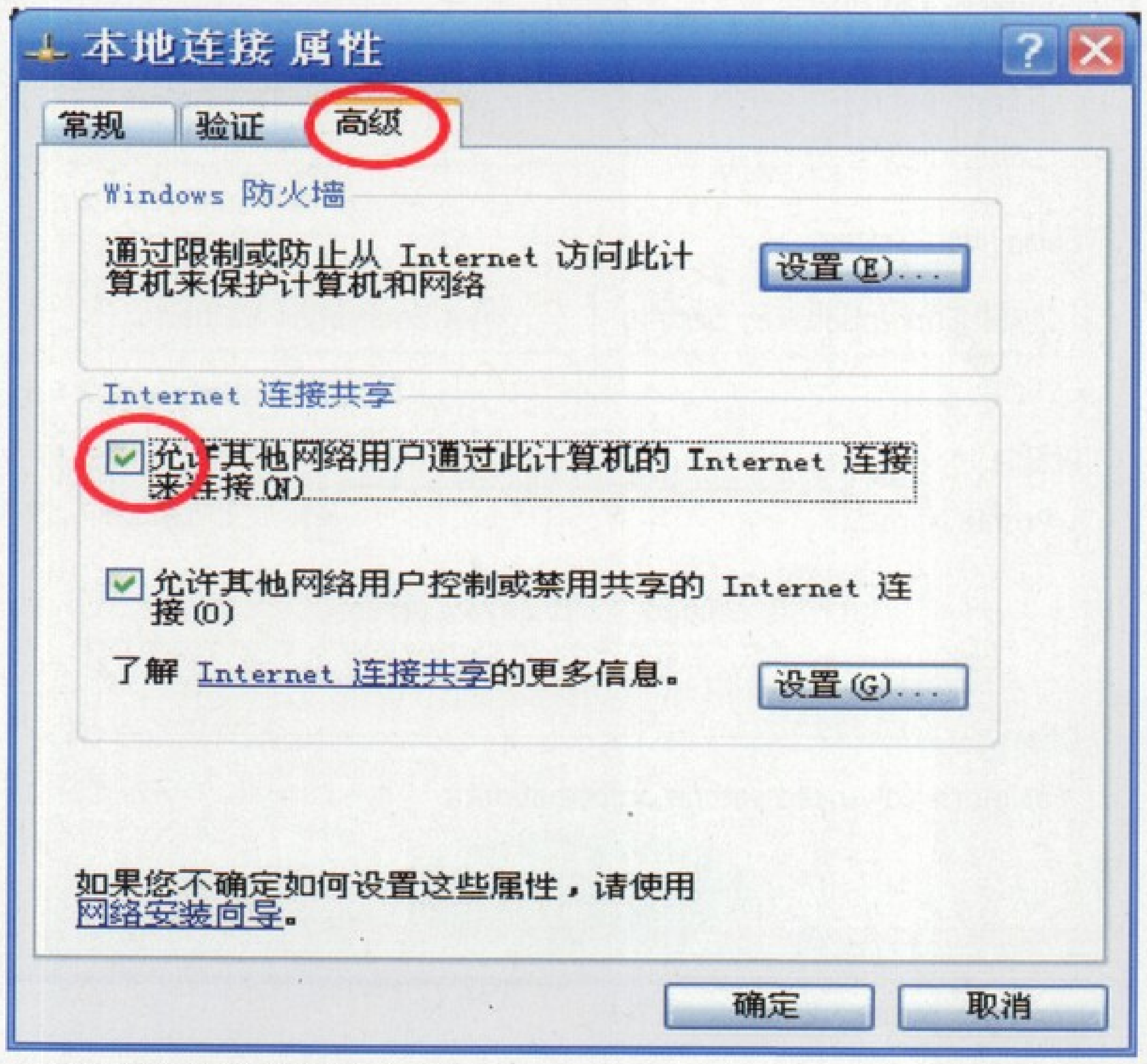
再点 Advanced Setting，进入下一个界面。



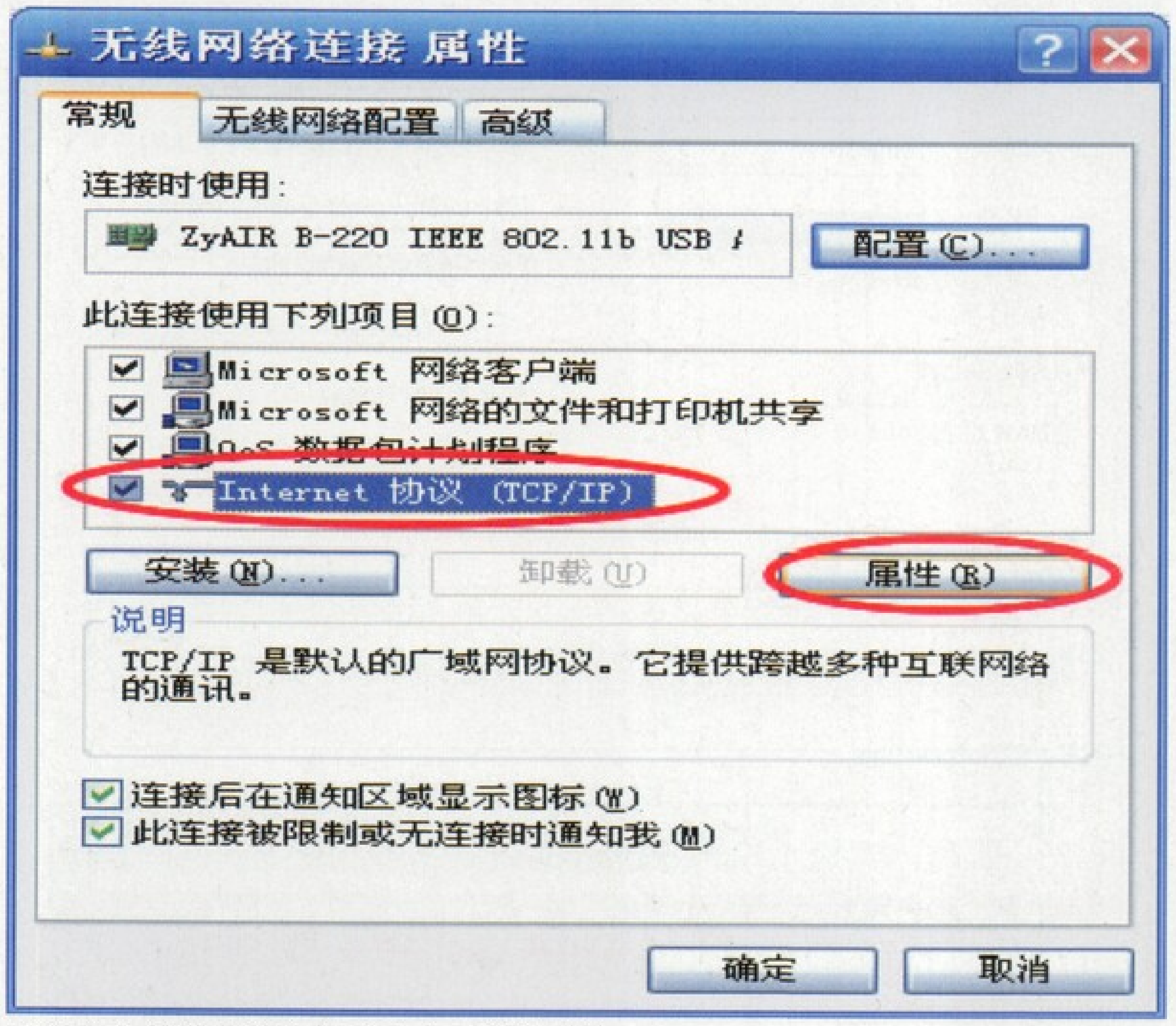
在此如图更改语言为繁体中文。



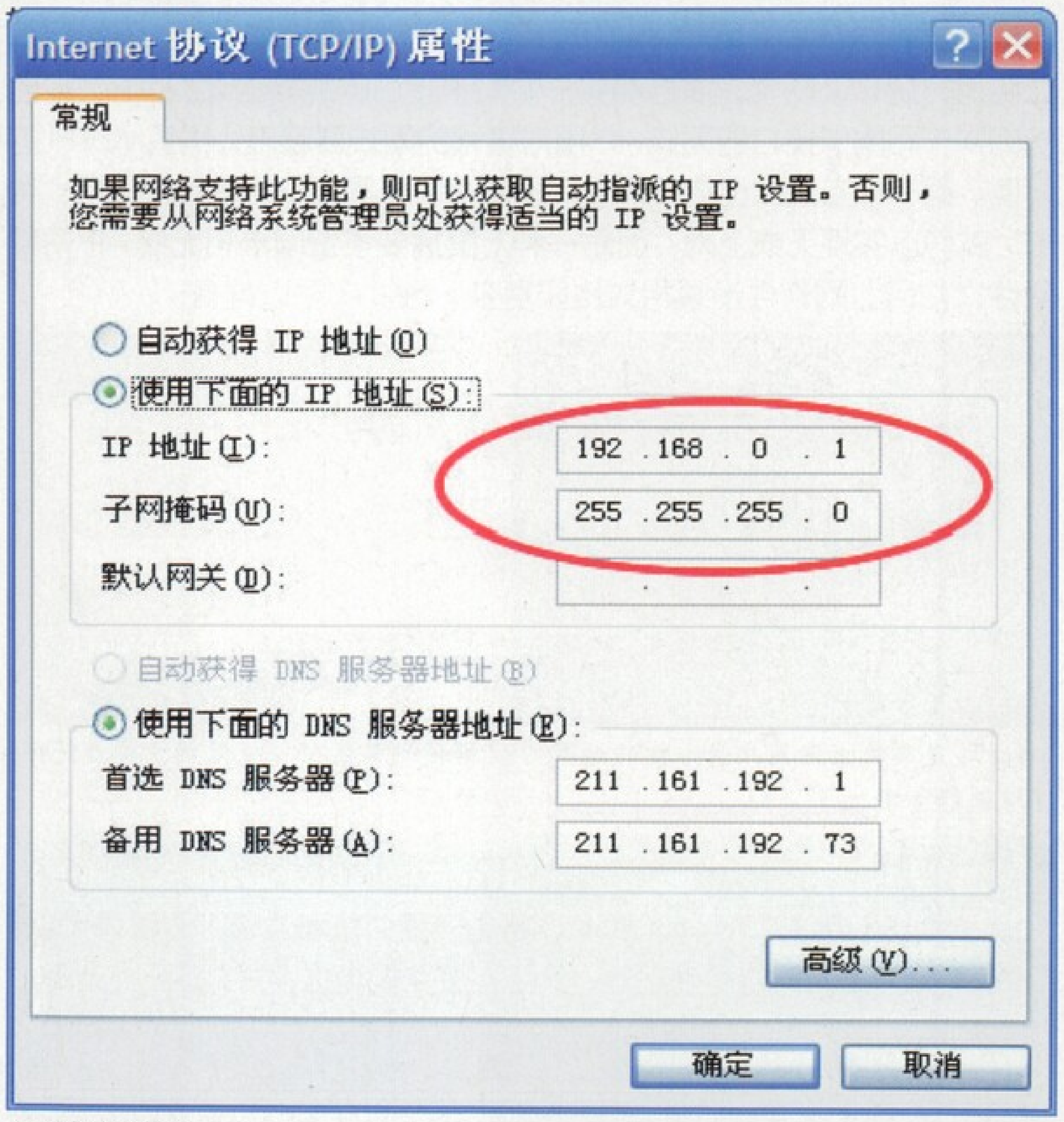
将神卡设置为无线基地台，这就可以实现虚拟无线 AP 的功能了。



注意要将拨号连接设置为共享连接。



可以手动将神卡地址设置为内网指定地址。



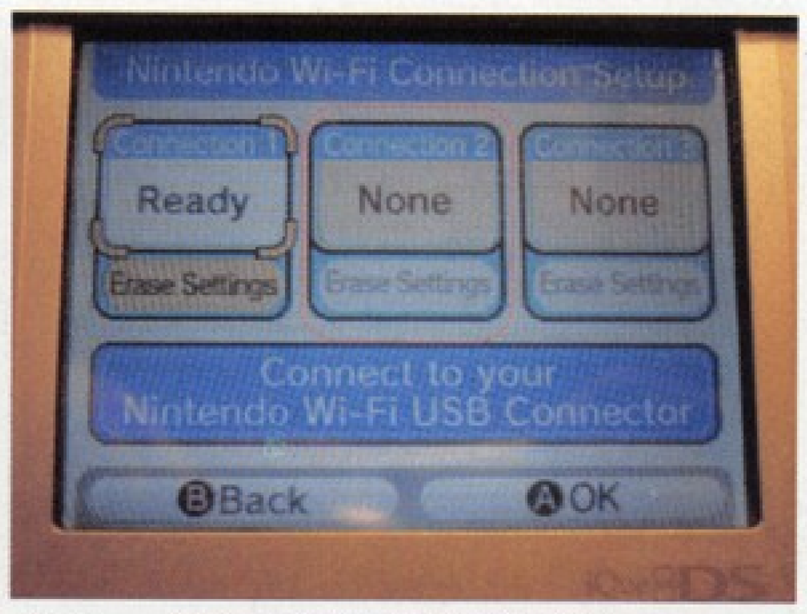
如此设置即可。

NDS 端的设置：NDS 端设置需要利用马里奥赛车或者其他上网的游戏，在进入设置界面后，需要自动搜索一下热点，然后手动设置 NDS 端网卡的地址，这里需要和电脑上网网卡设置为同一网段，例如 192.168.0.20，子网掩码和前面一样，为 255.255.255.0，网关设置为 USB 无线网卡的内网地址，为 192.168.0.1，然后保存，测试一下，成功后即可实现游戏 Wi-Fi 上网。

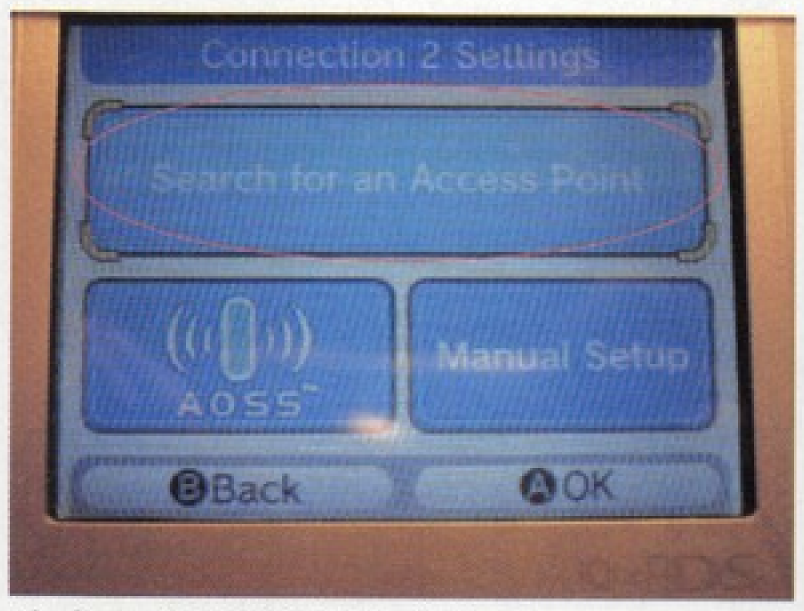
用马车设置 WFC 上网，从这里开始。

无线 AP 信号的设置。

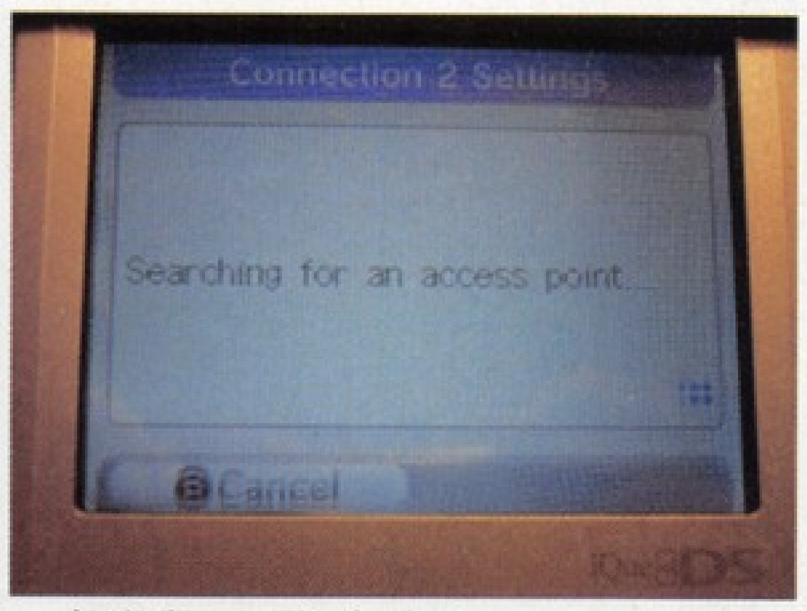
点击红框内开始设置。



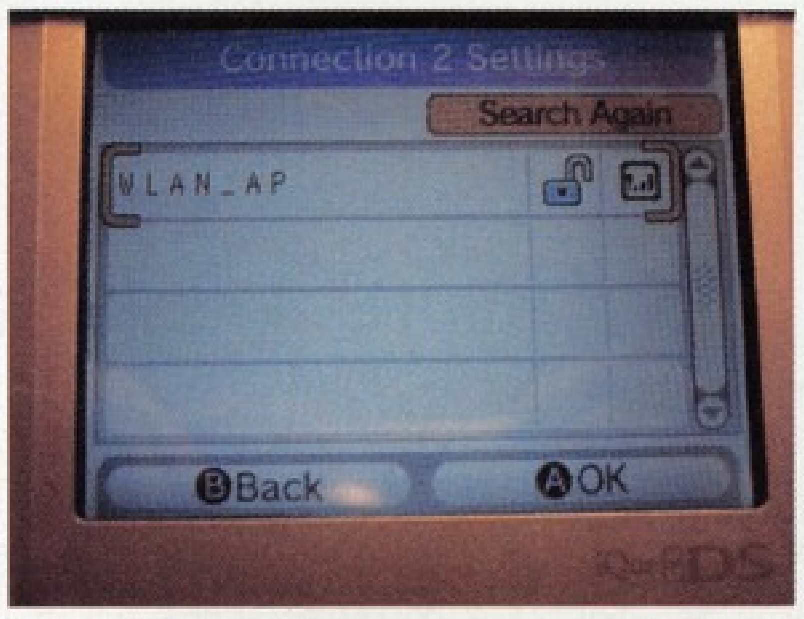
点击一个没有设置的连接开始。



搜索无线 AP 信号点击这里。

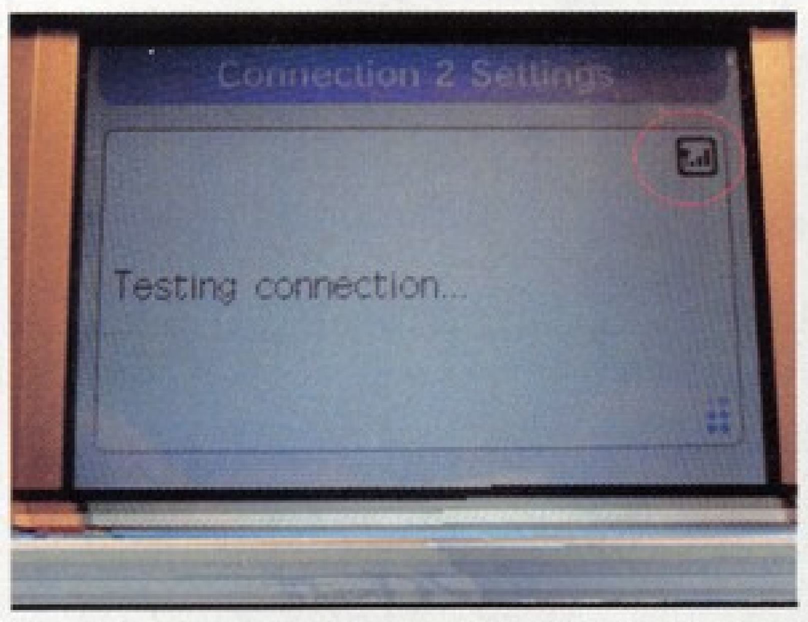


正在搜索无线热点信号。

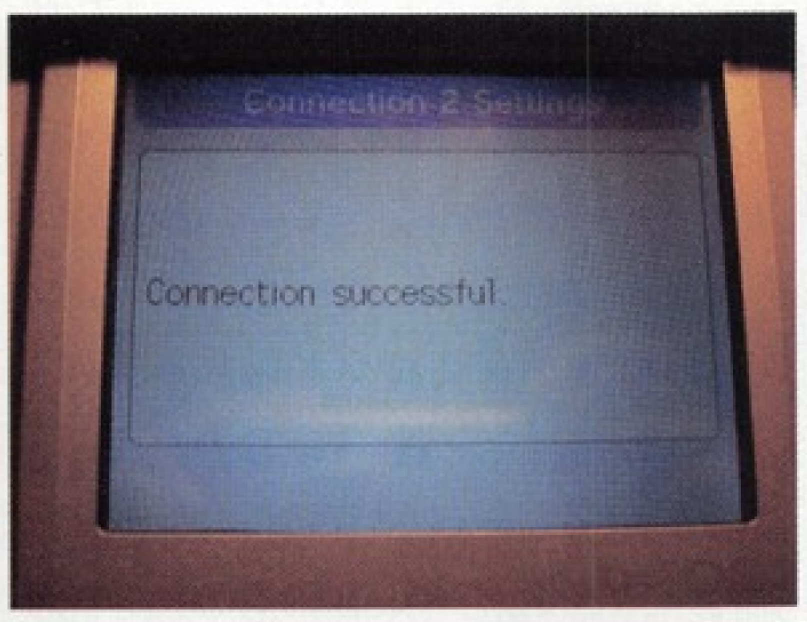


找到一个名为 WLAN_AP 的无线热点。

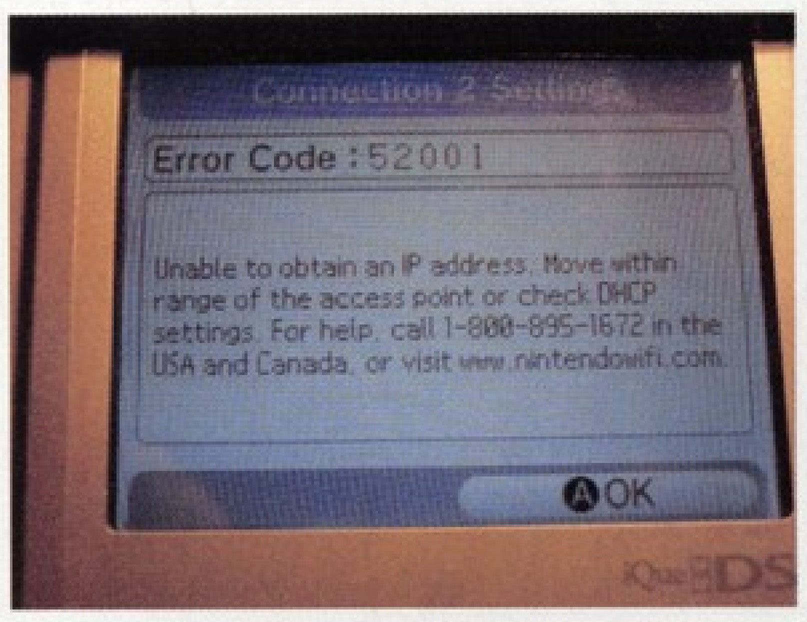
测试连接并且保存。



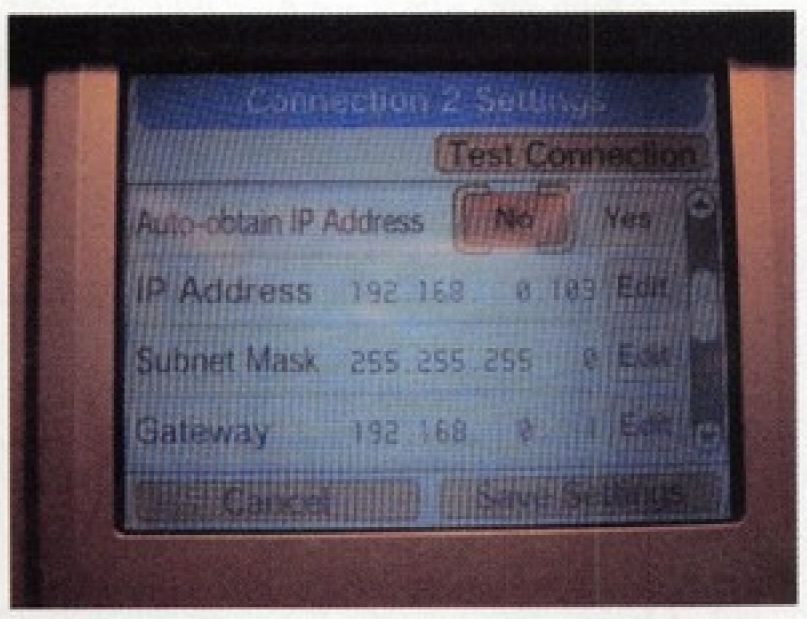
开始测试，注意右上角的信号显示。



如果通过，会显示测试成功的英文。



如果测试没通过，那么会出现错误代码，代码的意思可以在本文中查询。



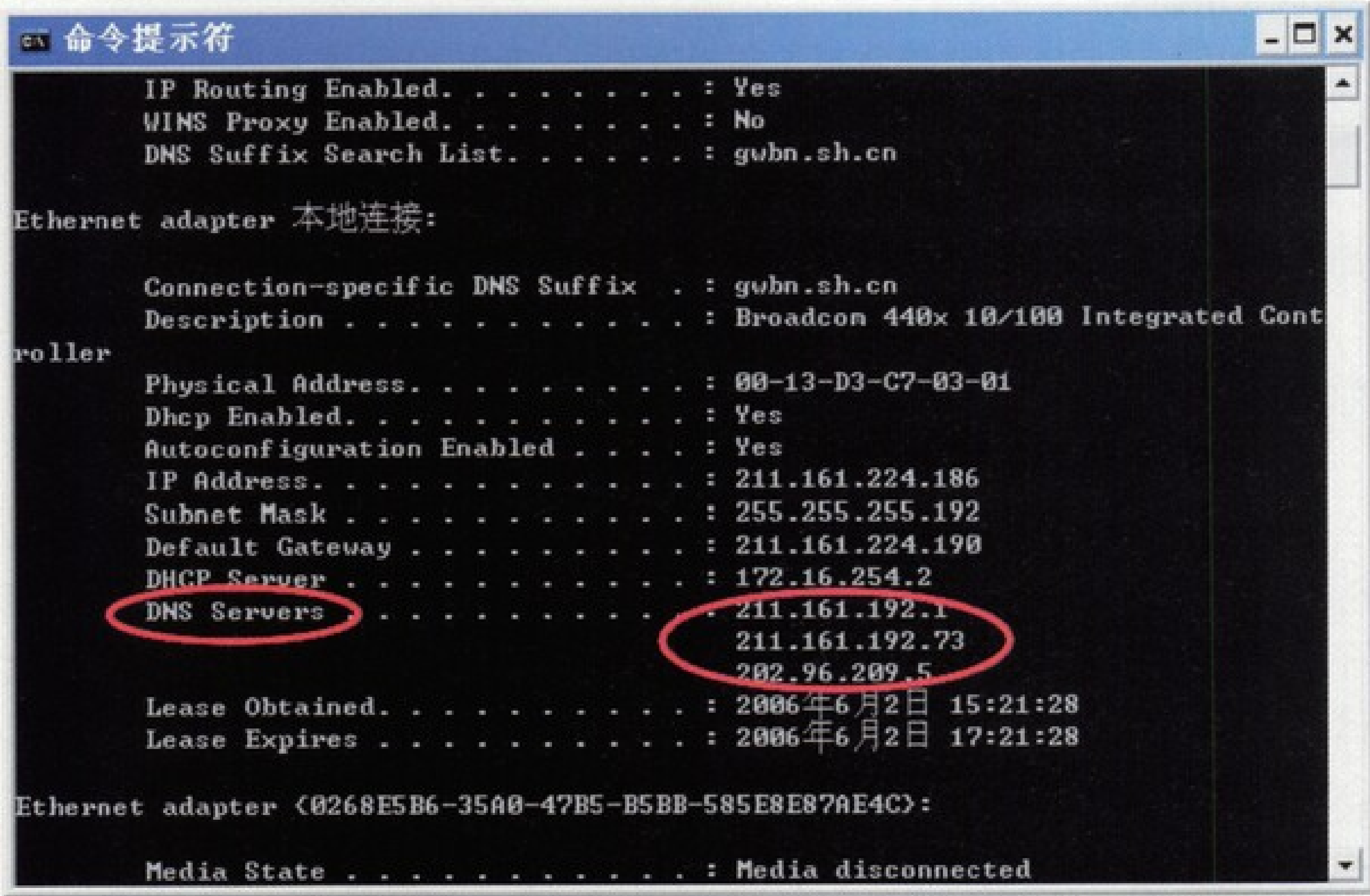
进入手动设置菜单，手动设置 NDS 无线网卡的地址，直到测试通过为止。

优点：投资少，设置简单，非常方便在电脑环境中转换 AP 热点，可以随身携带。

缺点：对无线网卡有型号要求，必须要能实现虚拟无线 AP 工作模式的 USB 无线网卡，信号和速度比网线接口的无线 AP 差，同时需要无线上网时必须让电脑一直开着。

小知识 4

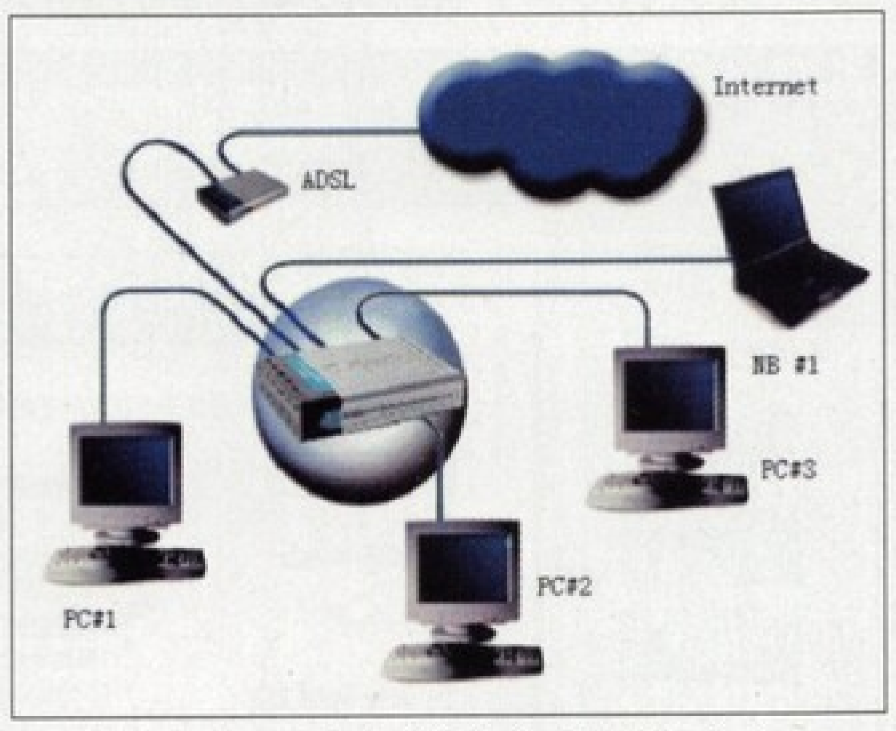
DNS DNS服务用于将用户的域名请求转换为 IP 地址。DNS服务器的 IP 地址应当是 ISP 的 DNS 服务器地址，就普通家庭上网环境来说，DNS 的地址可以通过如下方式查看：开始菜单－所有程序－附件－命令提示符，然后输入然后输入 ipconfig/all，按回车，接着就可以看到你自己的 IP 和 DNS 信息了，DNS 一般有 2 个以上，我们只需要在手动设置网卡地址的时候，填写一个就可以了。



在命令提示符中输入然后输入 ipconfig/all，按回车，接着就可以看到你自己的 IP 和 DNS 信息了。

方案二：普通路由器上网

硬件环境：现代家庭家里有可能有不止一台上网设备存在（例如个人电脑，带网卡的PS2 和 XBOX），而只有一个上网接口，是无法满足两台或者以上电脑的上网需要的。在这种情况下，就要用到路由器了。路由器的功能，就是创建一个内网环境，同时连接外网，通过路由器的地址转换，让两台或者以上的上网设备能访问互联网，实现上网。家庭用路由器上网需要对路由器进行设置，用路由器自带软件实现自动拨号上网。这种网络环境因为涉及到内网和外网的地址转换，因此比单机上网的网络环境要复杂。如果需要在现有普通路由器上网基础上构筑构建 Wi-Fi 上网的热点，最简单的方法，就是纯粹的，有网线接口的无线 AP，配合普通路由器使用，增加一个热点发射装置。



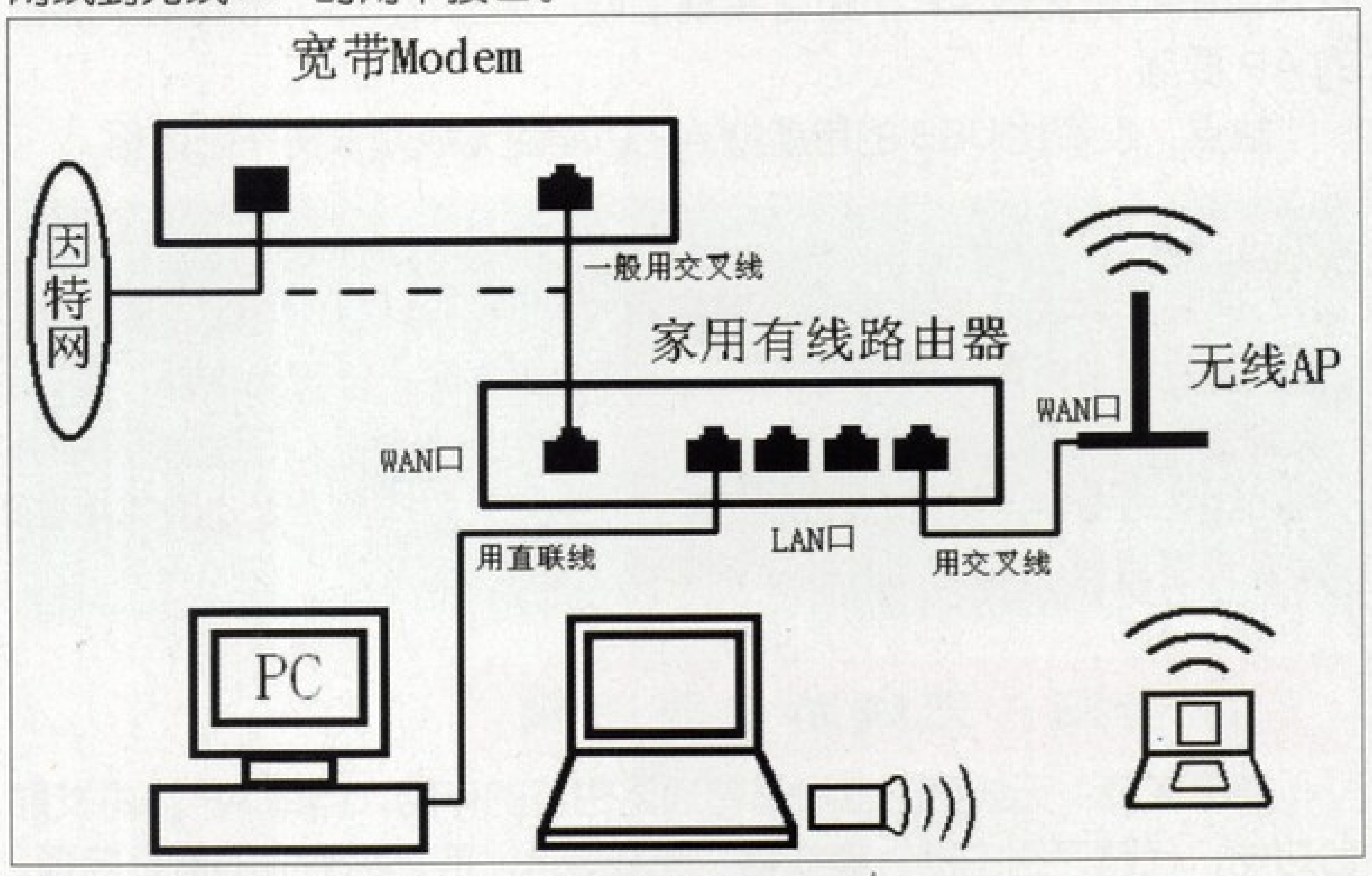
用路有器上网是目前家庭多台设备上网的方式之一。

小知识 4

内网和外网：所谓内网，这里就是指局域网的内部环境；所谓外网，就是指能连接到互联网的网络环境。内网和外网在地址分配上是不同的。在局域网上的所有计算机，其 IP 地址的前三个字节都应该是相同的。比如说，若有一个包括 128 台主机的局域网，这些主机的 IP 地址就可以从 192.168.1.x 开始分配，其中 x 表示 1 到 128 中任意一个数字，在两个不同的局域网中，内网地址可以重复。而外网地址不能使用内网中分配的地址段，不能重复。

推荐人群：拥有普通路由器上网，不想花钱更换无线路由器，重复投资的玩家。

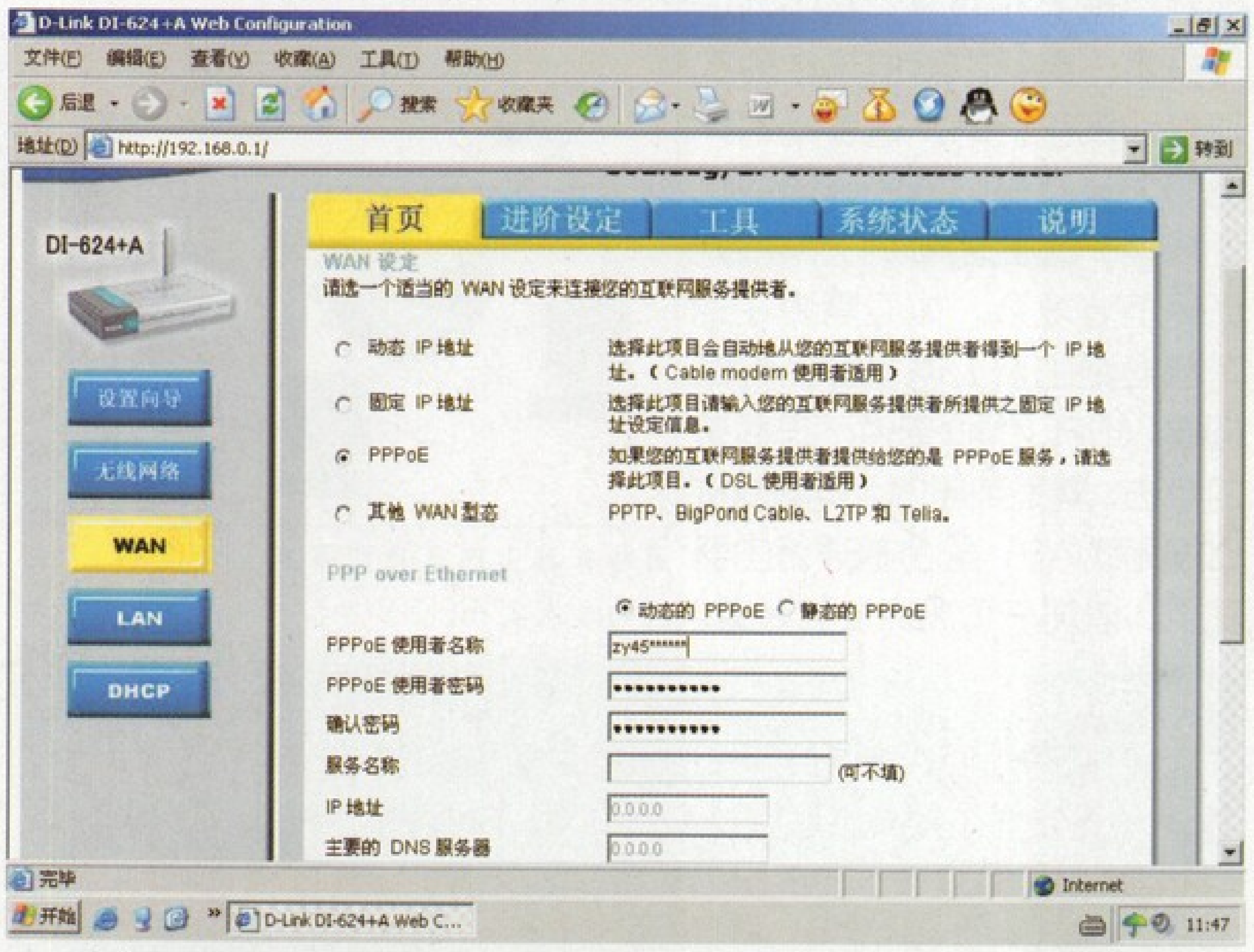
无线硬件要求：拥有普通路由器和支持网线接口的无线 AP，让普通路由器的 WAN 接口连接到 ADSL 的网卡接口，或者虚拟拨号的外网接口上，把电脑网卡连接到路由器的任意一个 LAN 接口（也就是内网接口），实现上网；然后在路由器的另一个 LAN 接口（内网接口）连接网线到无线 AP 的网卡接口。



用无线 AP 连接普通路有器上网的设置方案。

无线软件设置：需要注意的是，因为是路由器上网，因此上外网的设备最终是路由器联机，我们要先了解路由器的地址，然后将路由器地址设置为网关，同时把无线 AP 的网络地址设置为和路由器地址的同一网段，方能正确实现上网。通常说来，路由器默认地址是 192.168.0.1 或者 192.168.1.1，这是大多数路由器出厂的默认设置。判断路由器地址等信息，我们可以在 IE 浏览器地址栏输入 http：//192.168.0.1 或者 http：//192.168.1.1，敲回车键，看看能否登陆路由器控制界面即可。而登陆路由器控制界面需要输入帐号和密码，通常默认设置是帐

号：admin，密码为空或者和帐号相同，进入路由器设置界面后，我们就能设置用路由器拨号上网或是通过系统状态查看路由器地址、子网掩码和网关、DNS 等信息了。将无线 AP 和路由器连接后，然后接通无线 AP 电源，安装驱动，在无线 AP 的设置界面，将无线 AP 的网络地址设置为和路由器同一网段（例如路由器地址是 192.168.1.1，那么无线 AP 的地址就可以手动设置为 192.168.1.21 这样），子网掩码仍然是 255.255.255.0，网关设置为路由器地址，然后保存，退出即可。



设置路有器，需要在浏览器界面进行设置。

NDS 端的设置：NDS 端设置需要利用马里奥赛车或者其它上网的游戏，在进入设置界面后，需要自动搜索一下热点，然后手动设置 NDS 端网卡的地址，这里需要和路由器设置为同一网段，如果路由器地址为 192.168.1.1，那么 NDS 设置地址就英国为 192.168.1.22 这样，子网掩码和前面一样，为 255.255.255.0，网关设置为路由器的地址，为 192.168.1.1，DNS 为您在路由器设置界面看到的 DNS 数字，填入即可。然后保存，测试一下，成功后即可实现游戏 Wi-Fi 上网。

优点：不改变现有路由器上网环境，可脱离电脑主机，只需要打开路由器和无线 AP，即可实现上网，信号比 USB 无线网卡虚拟的 AP 要强

缺点：投资比 USB 的带虚拟 AP 功能的无线网卡贵一倍价格

小知识 5

网关：网关实质上是一个网络通向其他网络的 IP 地址，通俗地说，网关就是为网络转换的关口。在路由器、网卡设置上来看，网关就是上网的大门，路由器局域网环境中，能通过这扇大门联通互联网的，就是路由器，而路由器就起到了一个关口的作用，因此网关需要设置为路由器的地址，方能正确实现上网。

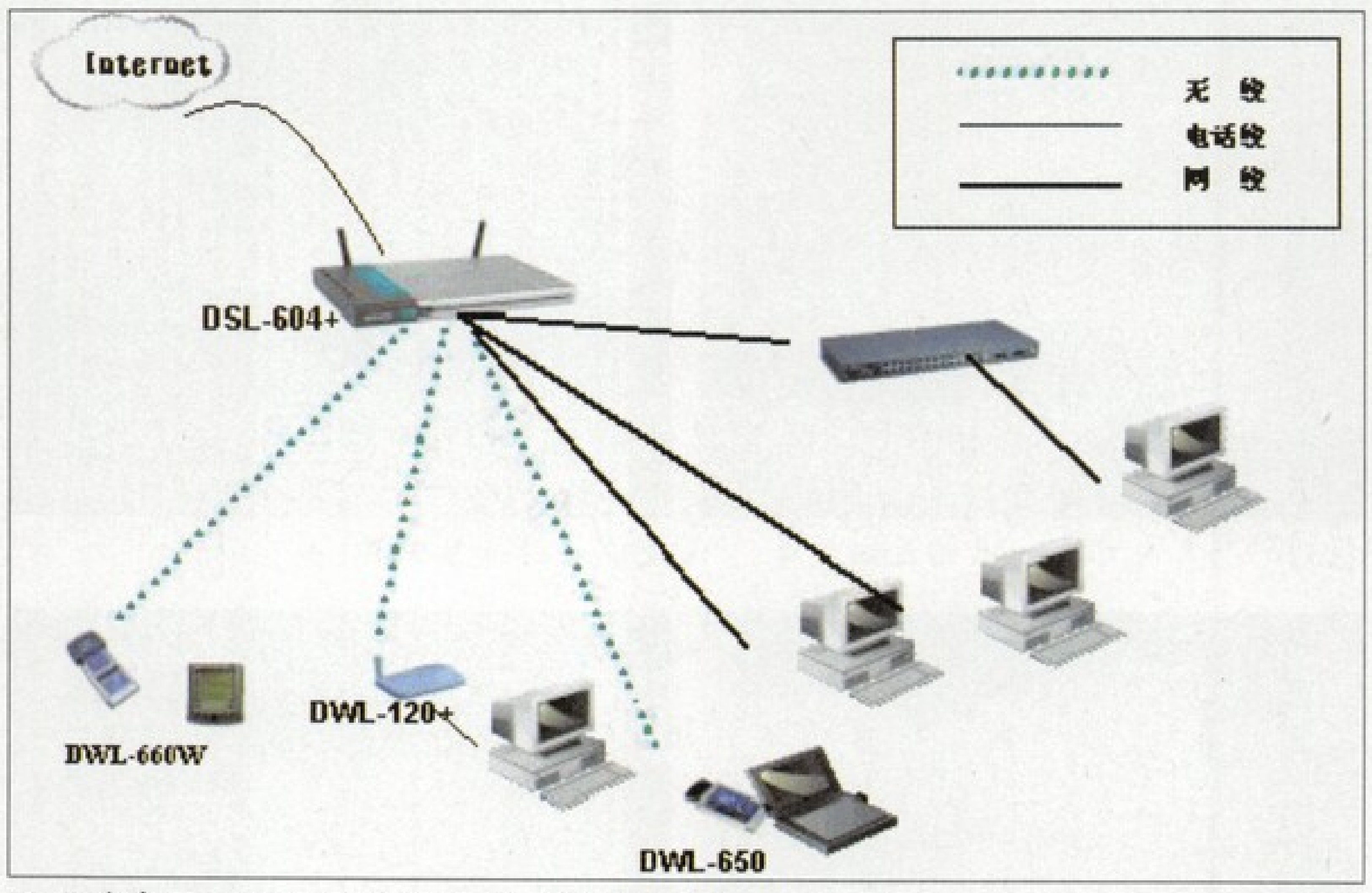
方案三：无线路由器上网

硬件环境：无线路由器具备普通路由器的作用，自带 AP 热点发射台功能，代替了路由器、集线器、无线 AP，是一次到位的最好选择。

推荐人群：单机上网，但准备添置无线路由器实现多设备上网的人，支持 ADSL 上网和家庭内部局域网以及笔记本无线上网。

Wi-Fi 硬件要求：一台无线路由器，通过无线路由器的 LAN 口连接电脑，自带的无线 AP 可发射无线信号，NDS 直接搜索信号然后使用。

Wi-Fi 软件设置：在无线路由器的设置界面中设置好上网的帐号密码进行拨号，然后在此界面设置无线 AP 用的 SSID，信道和 WEP 密码。SSID 是的无线服务的名称，信道就是无线通讯的频道，一般不需要更改；WEP 密码则是为了防止其他陌生人使用到你的无线 AP 服务。设置完成后保存，重新激活即可。

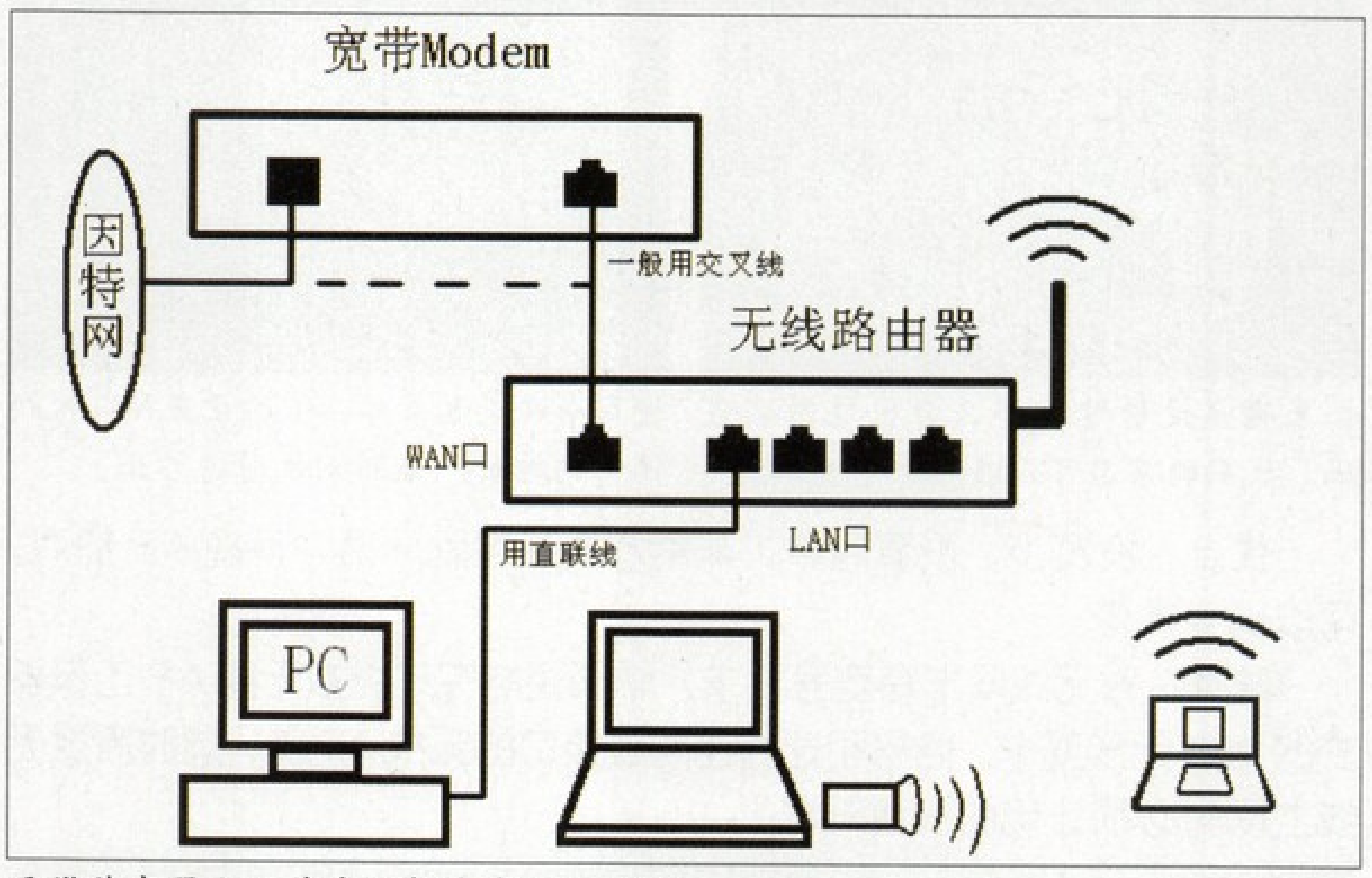


无线路有器上网是最完善的 Wi-Fi 解决方式。

NDS 端的设置：NDS 端设置需要利用马里奥赛车或者其它上网的游戏，在进入设置界面后，需要自动搜索一下热点，然后手动设置 NDS 端网卡的地址，这里需要和路由器设置为同一网段，其余设置和方案二类似，成功后即可实现游戏 Wi-Fi 上网。

优点：可以通过路由器实现无线 AP，一劳永逸。

缺点：投资最贵，设置难度和普通路由器＋无线 AP 类似。



无线路有器上网基本联机方式如此方案。

Wi-Fi 无线联机过程中报错代码

在 NDS 端联机测试的过程中，我们也许会遇到各种问题，然后出现错误代码，在此列出了网上收集的的错误代码，以备大家查阅，参考解决问题。

10001：任天堂 DS 的系统，将需要修理。请检查你的系统，安装适合你的系统。

10002：NDS 和电脑联机文件有问题。把联机配置文件删除并且重建试试。

10003：任天堂 Wi-Fi ID 连接的一个问题。删除连接 ID 并且重新建立另一个。

20100：NDS 找不到无线 AP，确认 AP 与 NDS 距离在有效的信号范围内，同时周围没有其他讯号干扰。

20101：高峰时期连接不上，请稍后再试。

20102～20106：如果你收到这个错误，可能是你的任天堂 Wi-Fi ID 的一个问题。删掉现有的，换个 ID。现有的任天堂 Wi-Fi ID 已经可能在使用中。解决办法：在主菜单中选择“Options（选项）”，然后选择“System Information（系统信息）”，选择“Erase Nintendo WFC Configuration（删除任天堂 WFC 设置文件）”。下次进行上网连结时，NDS 将重新分配一个新的 Wi-Fi ID 给此台主机。

20107：非法卡带（SC 卡升级内核即可）。你正在试图用你的 ID 上 Wi-Fi 但没被任天堂审定。

20109：你的连接为非法 ID 连接。

20110：你正尝试连接的游戏不再被任天堂所支持。

30000：请保证没有来自无线设备的干扰。

50000～50002：DS 在搜寻时没有发现任何一个热点。请检查你的网络。

50003：任天堂DS在搜寻时没有发现任天堂的USB Wi-Fi连接器。是否保证DS和任天堂的USB Wi-Fi连接器是在30英尺内。是否保证任何其它设备没有电波干涉。

50099：DS 找不到任何无线路由。

51100～51102：WEP 密码的问题。或者没有输入 wep。

51103：不能连接 Wi-Fi 服务器，保证连接器材在有效范围之内，并且DS 朝着器材的方向。

51200-51299：一个相容的热点已经被发现，但是它太忙不能支持你的连接。

51300：NDS点选WEP保持空白按ok，transmission rate要选2M。

52000：DS 不能获取 ip 地址。

52004～52098：存取点和 DS 的 DHCP 设置不相容。请检查你的路由器的 DHCP 设置，重新输入正确的，并且再次连接。

52100：你所连接的无线路由无法连线至internet或被防火墙阻挡，检查无线路由是否正确连上网络。

如果连线发生问题请洽询 ISP ，查无线路由的 DNS 设置与 NDS 上的设置是否相同（NDS 需改为手动设置）。

52103：自己的 dns 没设置正确，在设 nds 的时候手动输入解决。

52203：检查你的无线路由是否正确连接到网路。

53000～53099：你的设备不与任天堂的 Wi-Fi 相兼容。或者服务器出现一个临时错误。

60000～69999：服务器问题，请稍后再试。

61020：IP 地址分配有问题，把 ADSL 断开再联。

61070：是 ip 获取的问题，也就是之前获取到的 ip，如 192.168.0.2，但路由 ip 变了（192.168.2.1），就要 ds 再次获取一次 ip，才能获取到正确的 ip 去 wifi 设置里面删除原来的设置，重新设置，获取 ip。

70000～79999：有可能任天堂正在维护朋友菜单，请稍后在试。

80000：DS 电力不足接受信号的能力就会减弱。

81010：大多数可能是电脑防火墙造成的，请关闭试试。

84020：无法建立与游戏服务器的 UDP 连接，验证您的 UDP 设置。是否设置在您的防火墙内正确设置了。

85020：DS 电力不足接受信号的能力就会减弱。

90000：自身网络有问题。

91010：一般是信号问题，或者有干扰。

Wi-Fi 联机游戏介绍

当我们解决了 Wi-Fi 上网的架设方案，让您的 NDS 成功联入了互联网，那么，接下来就可以玩联机游戏了。NDS 的联机游戏有些什么玩法，应该怎样玩？这也是我们需要了解的。

首先，我们需要了解的是，Wi-Fi 联机游戏，和面对面的直接无线联机进行游戏有所不同。Wi-Fi 联机是通过 AP（热点）发射台发出信号，由 NDS 接受到信号，然后登陆 Wi-Fi 游戏的服务器，然后在搜索其它同样登陆 Wi-Fi 服务器的玩家进行联机游戏，此为任天堂官方宣传的 WFC（Wi-Fi Connection）联机功能；而直接无线联机则是通过本地两台 NDS 自带的无线网卡功能互相连接，搜索到对方后，构筑一个本地局域网进行联机游戏，此为 P2P（点对点）的直接联机模式。

NDS 上大多游戏都具备 P2P 的直接联机功能，而采用 WFC 功能的联机游戏相对 P2P 联机的游戏要少。在此，我们讨论的就是通过互联网直接使用 WFC 服务的联机游戏，而更加大众化的 P2P 联机方式，虽然也有办法可以实现通过互联网虚拟联机，但这不是我们本文介绍的内容，暂且不表，以后有机会再给大家详细介绍。

那么，WFC 的联机游戏哪些好玩呢？且让笔者一一道来，下面是目前能通过 WFC 联机的游戏列表：

WFC 联机的游戏	俄罗斯方块 DS
动物之森 DS	数码宝贝 DS
马里奥赛车 DS	疯狂触摸
索尼克 Rush	触摸炸弹人
失落的魔法(Lost Magic)	星际火狐
死神 Bleach——驰骋苍天的命运 DS	最终幻想 3
银河战士—猎人	新牧场物语
Contact	役满麻将 Wi-Fi 版
天诛 · 暗影	口袋妖怪

不过，在使用 WFC 功能的联机游戏上，真正有趣的同时大家经常进行在线游戏的，还是一些经典的游戏。而某些游戏仅仅是加入了 WFC 的功能，但并不是以 WFC 作为主要的游戏方式，此类游戏并非真正的 WFC 联机游戏。例如最终幻想 3 和天诛 · 暗影，虽然支持 WFC 联机，实际上仅仅起到了通讯或者交换道具的作用，在此不做介绍。

动物之森 DS：

悠闲的乡村生活，没有刀光剑影，离开血雨腥风的战斗，这就是动物之森。DS 的动物之森继承了 NGC 前作的优良传统，将乡村生活带入了动物之森，也将 WFC 的联机方式带入了生活。利用了 NDS 的真实时间功能，动物之森里的时间是和现实生活中一致的，也就是说游戏里的一天也就是现实生活的一天。深谙“收集”、“交换”进行联机游戏的的任天堂，在动物之森 DS 中也以丰富的收集要素和 WFC 的交换模式“谋杀”了我们的时间。家具、服装、鱼类、昆虫、化石、甚至写信的信纸样式，都需要我们去收集。在游戏的博物馆中，玩家甚至可以将抓到的鱼类、昆虫以及挖到的化石等捐赠给馆长，并永久陈列在博物馆中。WFC 模式是任天堂的另一个杀手锏。WFC 使得世界各地的玩家可以通过互联网实现交流与互动。现实生活中的好友约好时间，到某人的村子（NDS 主机里）里捉迷藏或者钓鱼，或只是聚在一起聊聊天；让别人来自己家里看看自己的个性豪宅，到博物馆里欣赏一下村里的珍贵藏品；岂不快哉？WFC 的另一个乐趣，就是在游戏中来自任天堂官方的礼物。相信日版玩家在各种节日都收到了不错的礼物。WFC 中有必须通过 Wi-Fi 联机才能解决的任务，例如帮猫妈妈找回小猫等。虽然任务不多，但“合作”在 WFC 模式中体现无疑，这也是动物之森的独特之处。

动物之森日版

动物之森美版

马里奥赛车 DS：

和普通的赛车游戏不同，马里奥赛车是一款以“陷害”作为乐趣源泉的赛车游戏，它继承了系列的一贯特色：比赛时用各种道具防碍对手的前进，同时收录了 SFC/NGC 和 GBA 的经典赛道。本游戏重点并非竞速，而是相互陷害，享受多人同乐的乐趣（PS：国内的网游跑跑卡丁车，正是借鉴了马里奥赛车的创意而获得成功的一款网络休闲游戏……）。本游戏利用 NDS 双屏，上方为游戏进行画面，下方则呈现比赛中各角色的顺位、相互间的距离等，更方便玩家检视目前状况。马里奥赛车 DS 的 WFC 部分，比单机部分更有乐趣，最多可实现 4 人同时对战，在疯狂的赛道中使用各种道具打击对手，获得比赛的冠军，也是一种独特的恶趣味。在玩家间，马里奥赛车被玩家亲切地称呼为“马车”，甚至在某专题网站，曾经为了这个游戏开展了轰轰烈烈的“马车”大赛。

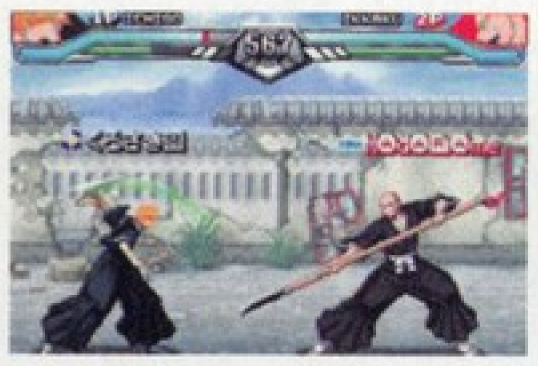
马里奥赛车 DS 日版

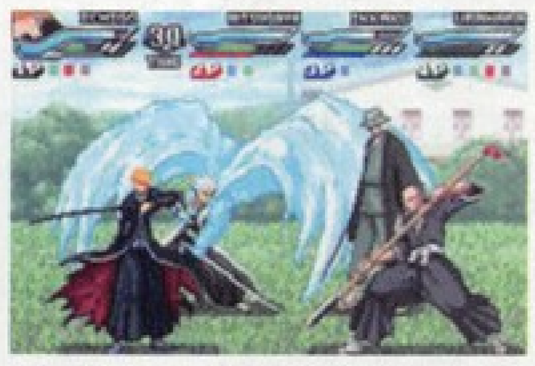
马里奥赛车 DS 美版

死神 Bleach DS——驰骋苍天的命运：

改编自根据久保带人的热门漫画《死神 Bleach》的本作，是 NDS 上不可多得的，以爽快感著称的对战格斗游戏。也是NDS上第一款对应 WFC 的对战格斗游戏。其发行商是以技术高超的SEGA公司，而开发商则是以爽快的对战动作游戏《幽游白书 · 魔强统一战》和《火枪英雄》著称的 Treasure(财宝)。游戏的画面采用传统 2D 风格来重现卡通动画版的格斗气氛，配合 NDS 独特的功能以 2D 方式进行游戏。游戏采用双线战斗的模式，战斗中除了单纯的 1 对 1 以外，也可以进行 2 对 2 或者 1 对 3 的战斗，还可以通过触摸屏的触摸，选择使用各种能力卡片，让战局变化多端。在 WFC 联机方面，由于对战动作游戏对帧数的要求相对较高，因此如果玩家不是同一 ISP 进行联机，那么网络带宽就会出现瓶颈，由此导致动作不流畅，卡机现象时有发生，因此，如果国内玩家想要流畅地进行对战，最好还是选择同一 ISP 的玩家，互相加对方好友号码进行联机，这样才能保证 WFC 联机的流畅度。当然，本作也支持 P2P 的联机方式，P2P 支持 1 到 4 人无线联机对战，以及 1 到 4 人单卡连机对战。最新消息是：《死神 Bleach DS 2nd 黑衣闪烁之镇魂歌》即将登场……同样支持 WFC 的二代作品，将会把 WFC 的联机对战的极致发挥到什么程度呢？且让我们拭目以待……

死神是首个支持 WFC 的对战格斗游戏





小知识 7

WFC FREIND CODE（WFC好友号码，就是当我们连接上 Wi–Fi 网络时，由任天堂 Wi–Fi 服务器随机生成的 NDS 主机代码。这些代码，在每个游戏中都是不一样的。只要我们首次登陆 Wi–Fi服务，那么生成的唯一的代码就是您在游戏中的标识身份，我们可以在游戏中查看自己的代码，然后把这个游戏中自己的代码通过网络告诉和自己联机的朋友，然后在NDS 联上 Wi–Fi 时，互相添加对方的代码，那么我们就可以在好友列表中看见对方了。而只有添加了好友，我们才能使用 Wi–Fi 的好友联机功能，否则就只能自动搜索 Wi–Fi 服务器上的其他玩家，进行匿名联机游戏。

银河战士—猎人 DS：

银河战士自从在 N G C 平台上变身为 FPS（第一人称射击）游戏后，连续出了两部作品，而 NDS 继承的，正好是 FPS 类型游戏。FPS 类型游戏更多讲究硬件的 3D 能力，而 NDS 版银河战士充分展示了 NDS 的 3D 硬件能力。NDS 版银河战士支持 4 人对战，触摸屏也为游戏提供了全新的操作方式：用十字键行动，用触摸屏观察四周、射击和跳跃，让我们在掌机上也找到了类似 CS 的精确射击快感。除了传统的单机模式之外，银河战士DS的WFC模式才是最让人过瘾的地方，支持最多四人的WFC联机，让我们通过 WFC 和世界上其他玩家在一个空间中进行生存的厮杀，在小小的掌机上实现了让我们手心冒汗的多人联机FPS模式，这才是银河战士DS独特的意义所在。值得一提的是，NDS 的银河战士发售了美版和日版两个版本，而上 WFC 进行游戏是可以这两个版本混用互联的……也就是说，无论我们用哪个版本，只要能上 WFC 联机，就可以和任意版本的银河战士玩家进行互联，只是语言差别而已……

小知识 6

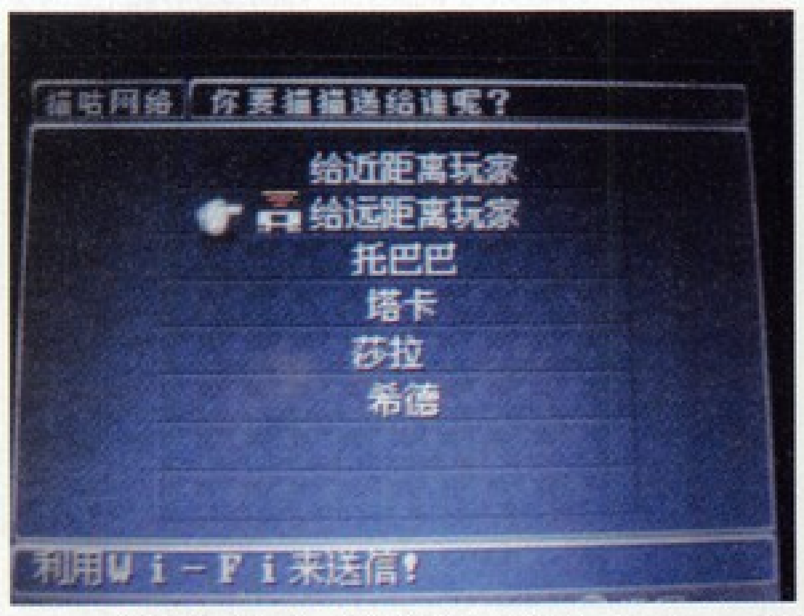
ISP：意即网络服务供应商（Internet Service Provider），就是我们上网接触的电信或者网通这样，它给我们提供互联网网络服务，我们才能够上网进行游戏。同一 ISP 就是同样是网通或者同样是电信的上网用户，同 ISP 的用户互联时，访问速度会很快，不同 ISP 互相访问速度则相当低，对于死神这样对网络速度有较高要求的 WFC 游戏来说，尽量选择同一 ISP，提高网络数据互相访问的速度，会让游戏非常流畅，反之，不同 ISP 之间的 WFC 游戏，由于数据访问慢，因此游戏画面帧数不够，游戏显得很卡也是没有办法的事情。

俄罗斯方块 DS：

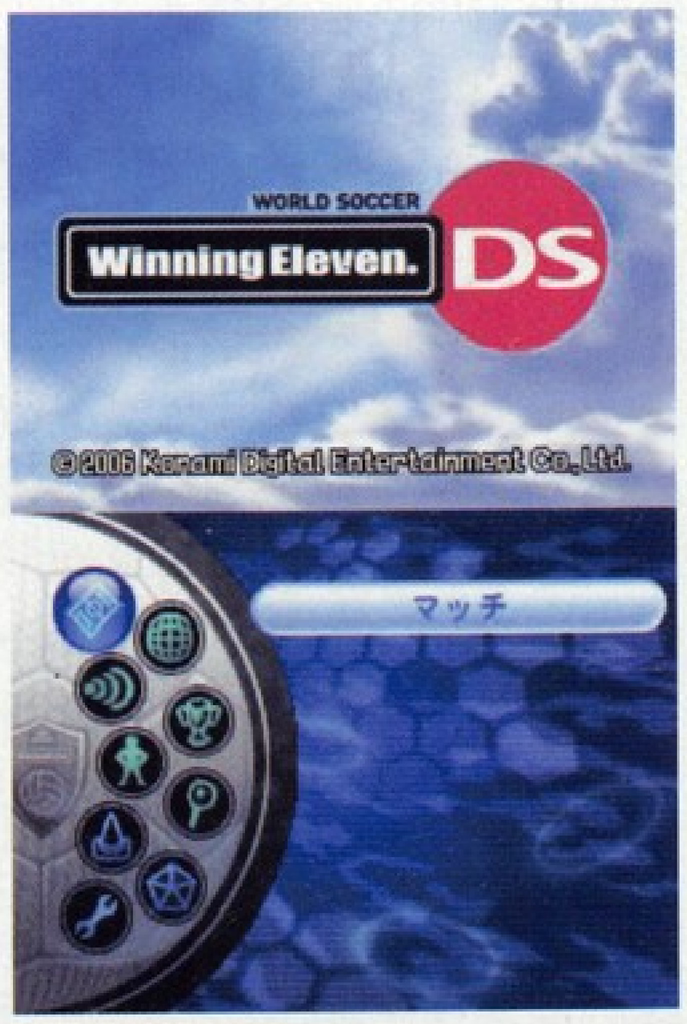
俄罗斯方块是上至 80 岁老太太下至 8 岁小孩都可以轻松上手的游戏，而此款俄罗斯方块DS，则充分利用了NDS的触摸屏、WFC和P2P联机功能。通过P2P无线联机方式，俄罗斯方块DS支持最多 10 人联机，而 WFC 方式则支持 2～4 人联机。游戏本身包含了 6 种有趣的游戏模式，包括：以《塞尔达传说》为主题的“任务模式”、以《银河战士》为主题的“Catch 模式”、耀西也会出现的“解谜模式”、以马里奥为主题的“标准模式”(对应 WFC)、以《气球大战》为主题的“触摸模式”(对应 WFC)、以《大金刚》为主题的“推动模式”(对应 WFC)。WFC 模式死俄罗斯方块的真正对战形态：在世界范围内搜索玩家对战，总共有 3 种模式。STANDARD2 人，STANDARD4 人，PUSH 模式。在 4 人模式中还能获得陷害对手和有益自己的道具，比如可以使对手无法翻转的闪电，将对手楼层改变的香蕉，使对手无法看见下一块是什么砖的幽灵，使对手砖块下落速度提升的蘑菇，在一定时间内使自己的砖块全部成为竖条的五角星，消除自己底层的乌龟壳。道具的引入使乱斗的竞争非常激烈。每个初次进入 WFC 的玩家初始积分都是 5000 分，通过不断获胜可以从对手处获得积分，你的总积分越高，获得的积分越低，而输掉比赛后后失去的积分越高。

役满 DS Wi-Fi 版：

本质上来说，麻将、棋牌等小游戏更适合WFC和NDS掌机的休闲游戏模式。而役满麻将的这个 WFC 加强版，正是在这种市场需求下出现的。前作中的“麻将入门”“危险牌预测”“麻将词典”等模式在本作中依然存在。如果选择好友名单中朋友为对手的话可以通过语音聊天来跟对手一边交谈一边对战。这个游戏，更适合喜欢麻将的玩家们进行休闲娱乐，脱离电脑屏幕，在掌机上进行麻将游戏，岂不快哉？不过，如果这是采用中国麻将的规则就好了……



交流是是掌机的发展方向，而网络联机是实现交流最有效的方式，这是 NDS 主机在这一年的发展过程中有力地证明了的。NDS 从开始设计后不久，任天堂就开始计划联机网络的架设，并通过厂商合作的方式使这一计划顺利实现。



总的来说，以 WFC 为主要游戏模式的 NDS 游戏都相当耐玩。通过 Wi-Fi 和远方的朋友进行联机，即使身在千里之外，也能体会到游戏对战和交流的快乐吧。不过，NDS 的 WFC 网络游戏大潮才刚刚开始，体验休闲乡村生活的《动物之森》、以相互陷害为乐的《马里奥赛车》、决战于 WFC 之巅的格斗大作《死神》、在掌机上实现 FPS 游戏对抗的《银河战士》、通过 WFC 凑齐一桌的《役满》麻将，将老少皆宜的俄罗斯方块发扬光大的《俄罗斯方块 DS》，已经让我们看到了 NDS 的 WFC 游戏模式的无限可能。那么，我们有理由期待，即将发布的《实况足球 DS》将会填补 WFC 没有运动游戏的空白，而《三国无双 DS》则会将乱斗动作游戏带入了 WFC。另外，《山脊赛车》有没有可能加入 WFC 的竞速行列呢？而《口袋妖怪 DS》，正是将 10 年前的掌机“收集”“交换”和“对战”的原则和无线上网的 WFC 系统相结合的产物，究竟 WFC 能发挥多大的能量？未来的历史数据将说明一切……

文／柳柳听月

小专栏

Wi-Fi 游戏之外，NDS 还能做什么？

虽然 Wi-Fi 对于 NDS 来说，最关键的作用就是进行网络游戏，交换、竞速、对战，都已经让我们感受到 WFC 游戏的魅力。不过，在 WFC 游戏之外，我们构建的无线网络，对于 NDS 来说是不是还应该有别的用处呢？答案是肯定的。随着 NDS 的普及，越来越多的人在 NDS 上开发应用软件，因为 NDS 具备独有的触摸屏和 Wi-Fi 上网功能，这两个功能是其它掌机不具备的：触摸屏会让输入更加自由，而 Wi-Fi 则让 NDS 和网络联为一体。在功能上来说，NDS 的这两个功能更加类似 PDA 的功能：记事、日期提醒的功能不在话下，同时 Wi-Fi 联网，让我们可以很轻易地访问网络资源……于是乎，任天堂官方就和 OPREA 合作开发了 DS 的网页浏览器，让 NDS 能上网随时浏览网页，同时利用触摸屏的功能，可以方便快捷地输入网址。再想远一点，联网的 NDS 如果支持即时聊天工具，那么，我们完全可以躲在被窝里上网，和朋友神侃……当然，我们也完全可以利用 NDS 收发邮件，收听网络广播，甚至通过无线网络获得 PC 上的各种多媒体资源。NDS 的功能目前并没有完全发挥出来，一旦应用软件成熟，那么 NDS 的应用决不仅仅局限于现在的范围。目前，网络上 NDS 的自制程序相当丰富，其中涉及 WIFI 联网的收发邮件和即时通讯软件已经初步实现，甚至有人为 NDS 开发了专用的操作系统。游戏，不过是 NDS 的一个初始功能罢了。

NDS 上的模拟世界

——NDS 平台上的模拟器介绍

其实无论什么机种，模拟器更多都是偏向研究价值。毕竟电脑上面的模拟器要全面很多，并且也没有太多人指望用新主机来玩旧游戏。不过当模拟器发展到掌机上来的时候，还是有了一点特殊意义的。能拿在手里玩以前必须坐在电视机前玩的游戏，也是一种满足了。目前 DS 上面的模拟器队伍发展得比较壮大了，各种机种都有了涉足，在正文开始前先要说明一些事情。

首先，必须具备的条件。要想玩模拟器，那你的 DS 必须是刷过机或者有 PASSME，而且最好是前者，兼容性更高。烧录设备方面一般以外接 SD 卡式对模拟器的支持度最高（M3/SC），内置闪存类的（G6/Link）支持度就不高了。

其次，模拟器一般分为两个类型：转换型和外挂型。所谓转换型，一般是用模拟器预先把游戏转为 .nds 格式，再放入烧录卡中。外挂型就是把模拟器和游戏 ROM 都复制到烧录卡中，运行模拟器后选择游戏运行。后者一般会更加成熟一点。

再次，很多时候你都会遇到 .ds.gba 和 .nds 两种同名文件。前者是供 M3 使用，将 .ds.gba 后缀名改为 .nds 后就可供 SC 使用，.nds 是供 GBA 电影卡使用的。

最后提醒一下，虽然是 DS 用模拟器，但是以前的 GBA 上使用的模拟器同样适用。SC 卡可以直接支持 FC 游戏和 GBC 游戏。

接下来就让我们逐个来熟悉了解它们吧。

家用主机模拟

家用机模拟对于玩家来说始终是实用价值最大的，而对于 DS 来说，SFC 和 MD 的模拟是关注的焦点。目前来说都还不是很完善。存在的最大问题就是 DS 分辨率小于电视主机的分辨率，画面一般都会被压缩或者显示不全，这是 DS 用模拟器无法很好解决的问题。

模拟机种：ATARI 2600

主机介绍：

雅达利 2600 规格	
CPU	Motorolla 6507 (8-bit)1.19 MHz
内存	128 Bytes, in VLSI
ROM	最大 4K
Graphics Clock	1.19 MHz

雅达利的含义是象棋中“将军”的日语读音，其创造者：美国硅谷派克斯公司的工程师诺兰 · 布什内尔，开创了商业电脑游戏的先河，并且成功的将这种娱乐方式带进了普通的家庭中，借此成立了世界上第一个真正意义上的游戏公司——雅达利。虽然成也于此，最后败也于此，不过能在掌机上触摸一下自己诞生前的辉煌，这也是一种独特的滋味。

▶StellaDS
▶作者：chuckster
▶模拟器类型：外挂型

使用方法：1，下载最新版本 stellads 0.7，解压缩。解出来是一个文件，一个文件夹。

2，将 Stellads.nds 放入烧录卡内，此文件为主模拟程序。文件夹内为游戏 ROM 一并放入。

3，开机在 NDS 模式下运行 Stellads.nds，程序启动后选择 ROM 即可运行

兼容度：对于烧录卡的支持很差，只有 GBA 电影卡能用。游戏方面，压缩包内给出的游戏应该都可以运行。

简介：由于兼容度实在不是很好，所以无法进行测试，期待作者能够让模拟器支持更多的烧录设备。

模拟机种：FC

机种介绍：

FC 主机规格	
CPU	8 位 6502 芯片
内存	64K
最大发色数	64 种
分辨率	128 点
声音	单音源

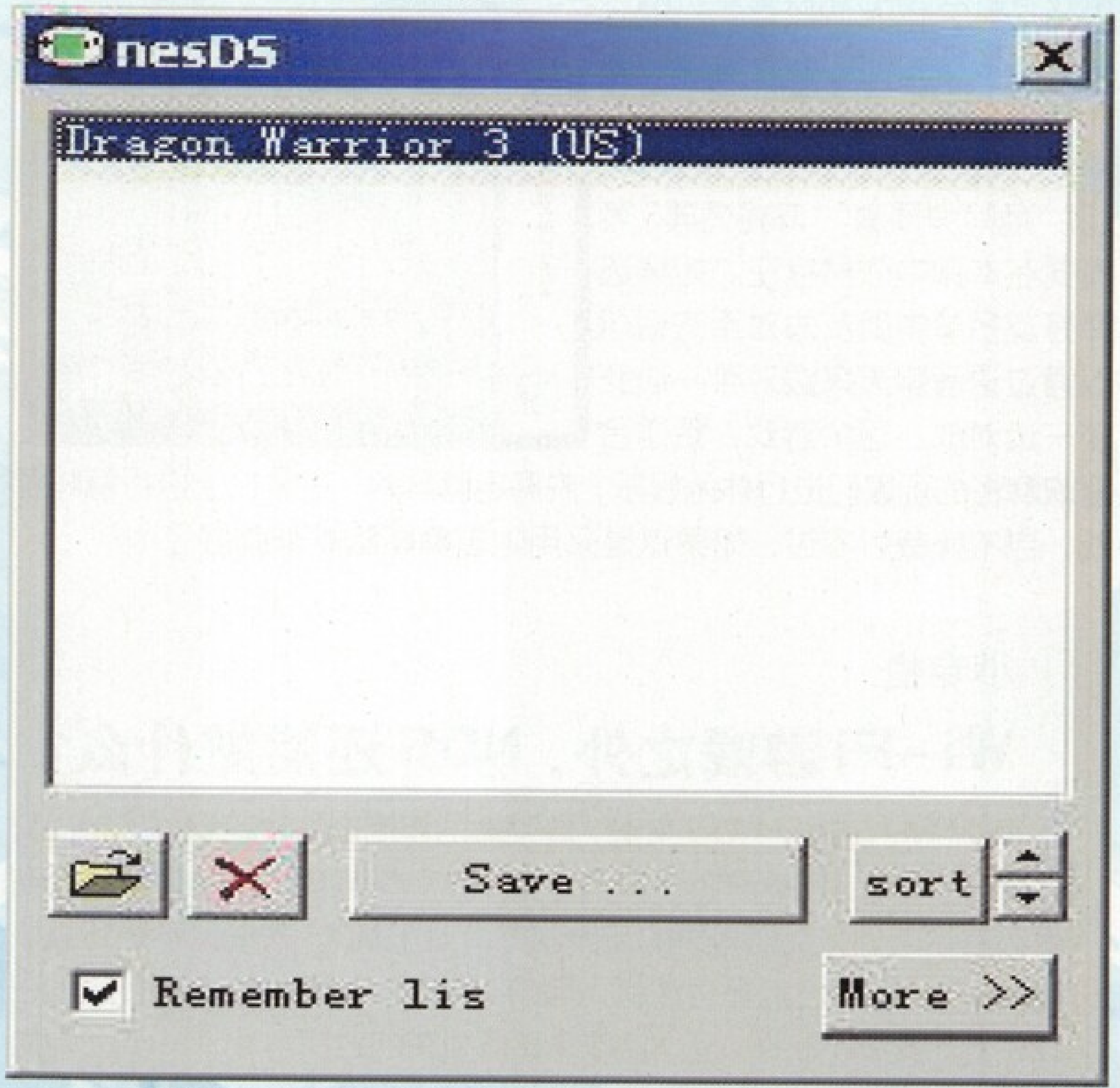
我们国内普及量最大，也最为人熟知的主机了，俗称“红白机”，或者直接称呼“任天堂”。很多人的童年都是伴随着它度过的，所以感情自然很深。回忆起来的经典游戏数不胜数：《超级玛丽》《魂斗罗》《双截龙》，包括《最终幻想》《勇者斗恶龙》诸多名作的诞生之地。作为日式游戏主机的代表，向来也都是各模拟组织优先研究的对象。

▶NesDS
▶作者：loopy
▶模拟器类型：转换型 / 外挂型

使用方法：闪存类烧录卡（G6 /Link）：

1，下载最新版本 nesDS -Save Version WIP，解压缩，把所有文件放在同一个文件夹内。解压缩后的文件夹至少包括 3 个 bin 文件，1 个批处理，1 个 exe 可执行文件。

2，运行 nesDS.exe 如下图



3，点击左下方黄色的文件打开图示的按钮选择游戏，可以把需要的游戏都放进去（只能选择 .nes 格式的文件），这个转换软件支持合卡。添加完毕后选择点击 Save 进行转换保存，注意这里只能保存在第一步

同一个文件夹内。

4，将生成的nesDS.ds.gba文件烧录到闪存卡中，运行即可。

外接存储卡式烧录卡（M3/SC）

1，下载新版本，解压缩文件到同一文件夹内。同闪存卡类第一个步骤。

2，运行make_nds.bat会出现上图的窗口。

3，随意找个游戏添加，之后生成nesDS.ds.gba文件，这里要进行改名，最终改为.nds作为后缀的文件名，比如nesDS.nds。

4，将处理好的.nds文件放到SD/CF卡内，在NDS模式下选择运行。

5，下屏会显示出当前存储卡内的文件夹，选择喜欢的游戏，开始玩吧。

操作说明：上下选择游戏，按A键确定。

十字键：对应FC的十字键；

Y：对应FC的B键；

X：B键连打；

A：对应FC的A键；

B：A键连打；

Start：对应FC的Start；

Select：对应FC的Select；

L/R：快退/快进；

点击下屏会出现菜单：

Input：支持触摸控制，点击下屏对应的按键即可；

LOCK：关闭此功能；

Display：犹豫画面是压缩的，此处可以进行微调；

File：Load Rom：重新选择游戏；

Save/Load state：存储/读取存档；

Save SRAM：存储电池存档；

Save Setting：保存设置；

Debug：调试模式。

兼容度：几乎支持所有烧录卡，游戏方面也支持得比较多，基本上，玩家熟悉的名作都能很好地模拟。

简介：支持全屏和快进/快退是这个FC模拟器最大的特色。声音图像速度都达到了游戏的要求，在外接类的烧录卡上也支持ZIP格式的游戏。再加上即时存档/读档，可以说是目前最好的DS专用FC模拟器了，比起以前的Pcoketnes来说，效果要好很多，喜欢怀旧的就都来试试这款模拟器吧。

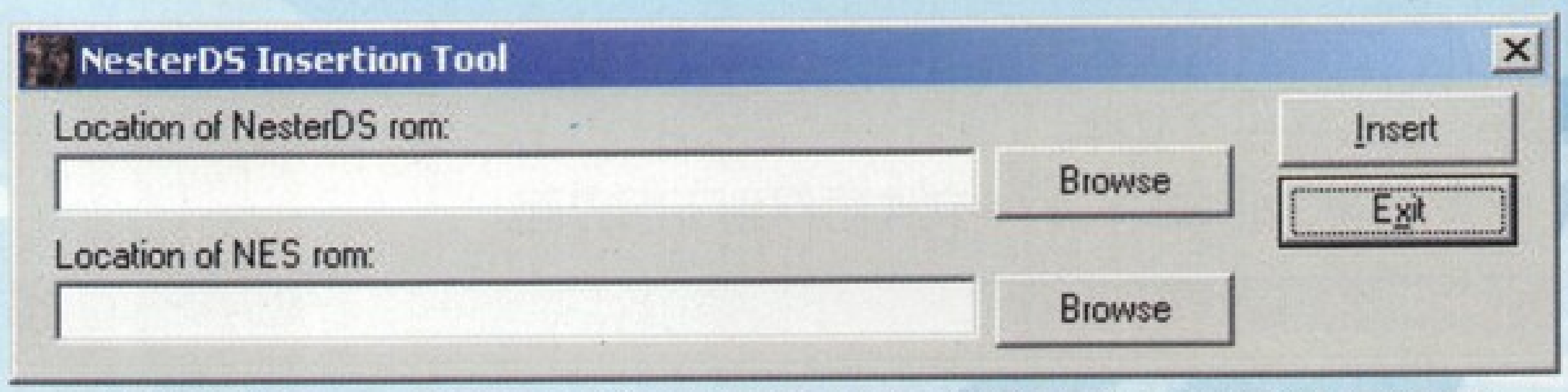
▶ NesterDS
▶ 作者：Rich Whitehouse
▶ 模拟机种：FC

使用方法：

1，下载最新版本NesterDS 0.1后解压缩，至少需要包含3个文件，.nds .gba .exe各一个。

2，运行rom_inserter.exe，见下图。上面是选择解压缩出来的GBA或者NDS文件，对应闪存卡和外接式。下面选择需要转换的游戏，必须是.nes格式。选择完毕后点Insert，就会让你选择保存的游戏输入文件名，这里需要完整输入名称+后缀名，对应不同的烧录设备决定后缀名吧。

3，把转换好的文件放到烧录卡中运行即可。



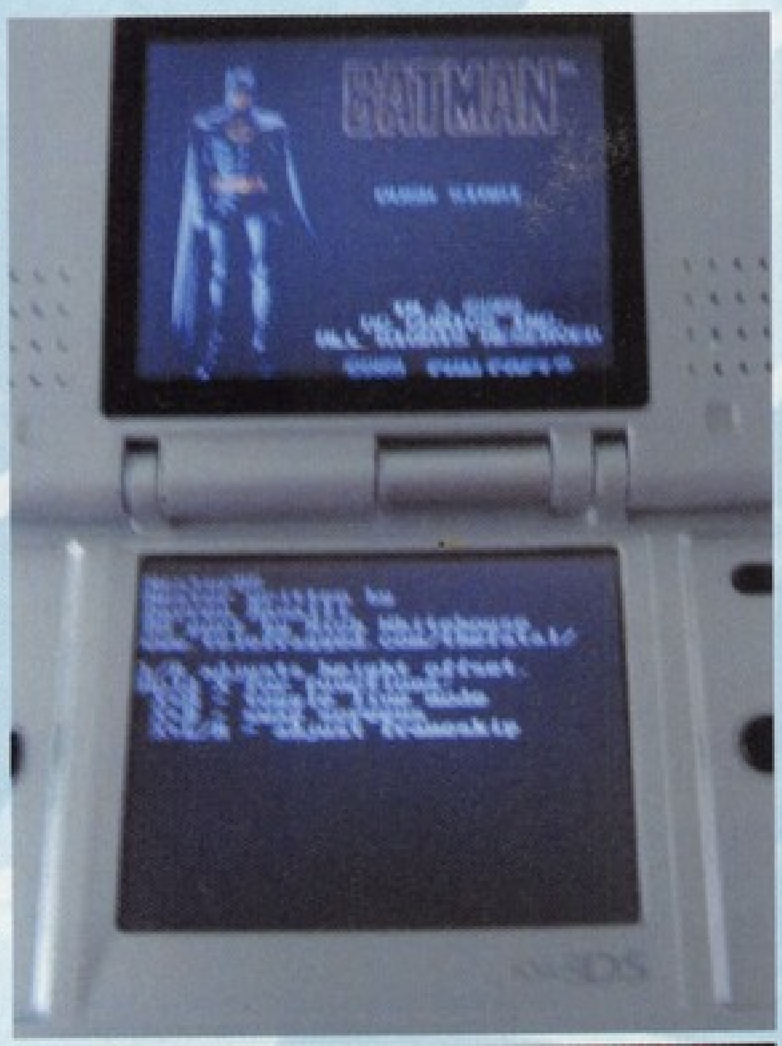
操作说明：X是功能键需要配合其他按键对模拟效果进行调整。

X+A 改变画面显示效果

X+B 更换上下屏

X+L/R 调整跳帧

L/R 调整画面显示高度



简评：又是一个转换类的模拟器，对于烧录卡的支持度还行。测试了几个游戏，有贴图错误，速度还可以，整体来说兼容度一般。不支持声音存档，支持全屏。这个软件转出来的ROM有一些简单的设置在转换类的模拟器中是比较独特的了。源代码来自NesterGBA，所以效果也不比当初好太多。连作者也表示自己很懒，推测1.0有声版出现的时间是遥遥无期了。

▶ Midori 0.01
▶ 作者：未知
▶ 模拟机种：FC

简介：也是一个转换类的模拟器，没有界面可言，将.nes的游戏拖至Midori.exe就可以自动在游戏目录下自动生成.nds的文件，放到烧录卡中运行就可以了。游戏中可以支持更换上下屏幕，画面表示全屏但是被切割了，不支持声音。似乎对外接式烧录卡支持不好，此外对于用来转换的游戏还有要求比如不能大于256k，兼容度不够高。不过无论怎么样，这个版本才0.01，比前面的那个标识的版本还要低。

模拟机种：SFC

机种简介：

SFC主机规格	
CPU	MOTOROLA MAC 65816，3.56MHz(16bit)?
分辨率	256x224，512x448(交错)?
发色数	32768中同时显示256种颜色?
特殊功能	卷轴4面，视窗，马赛克，旋转，放大，缩小
声音	SONY数码8音源，立体声4音源

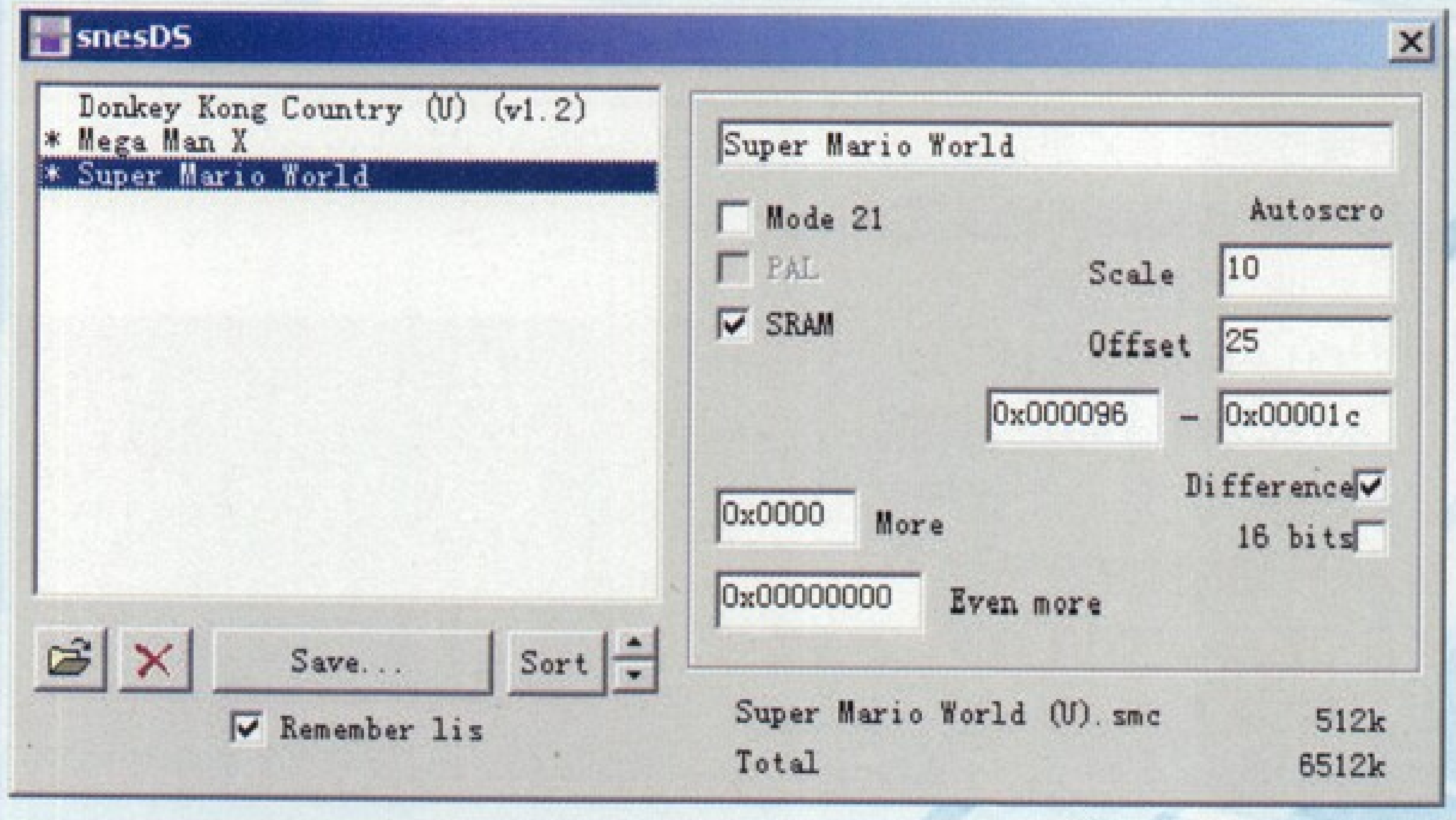
比起FC来，当年国内知道SFC的人就少多了，相信有很多人都是在若干年后看了杂志才知道了它的辉煌，进而通过模拟器来体验。SFC时代同时也代表了RPG时代的昌盛。在FC上崭露头角的作品到了SFC很多都大放异彩，如《最终幻想》《超级机器人大战》。同时数量众多的原创作品时至今日也变成了不朽的名作，如《马里奥赛车》《圣剑传说》《幻想传说》等等。庞大的优秀作品群给游戏界带来了黄金时代。对于模拟界来说，SFC如FC一样，几乎只要规格上超过SFC的主机基本上都有了对应的模拟器了。

▶ SnesDS
▶ 作者：loopy
▶ 模拟器类型：转换型

使用方法：类似于nesDS，但是需要进行转换。

1，下载最新版本后解压缩到任意文件夹，文件夹里必须有.ini .exe .dat 各一个文件。

2，运行 snesDS.exe 文件后得到下图界面。



3，类似nes添加游戏进入列表，然后点Save后存储成.gba文件，SC卡需要把后缀名改为.nds才能正常运行。

4，注意转换软件的游戏列表内某些游戏左边会有星号，这表示此游戏可以基本完美运行，同时可以看到右边某些参数设置不同于其它没有星号的。

5，需要存储的话比较麻烦，必须寻找其他的SFC模拟器运行游戏后生成srm文件，把后缀名改为sav，并且和ROM名字完全相同才能存取。但是也不是支持所有烧录卡。

操作说明：合卡进入后下屏会出现选择游戏的菜单，按上下选择后，触摸下屏或者A键即可进入游戏。游戏中点击下屏会出现菜单：

preamp：调整声音，数字越大越响

lcd swap：上下屏转换

reset：重启

rom menu：重新选择游戏

debug：测试模式，此模式下一个屏幕会显示游戏后台各种参数的变化。

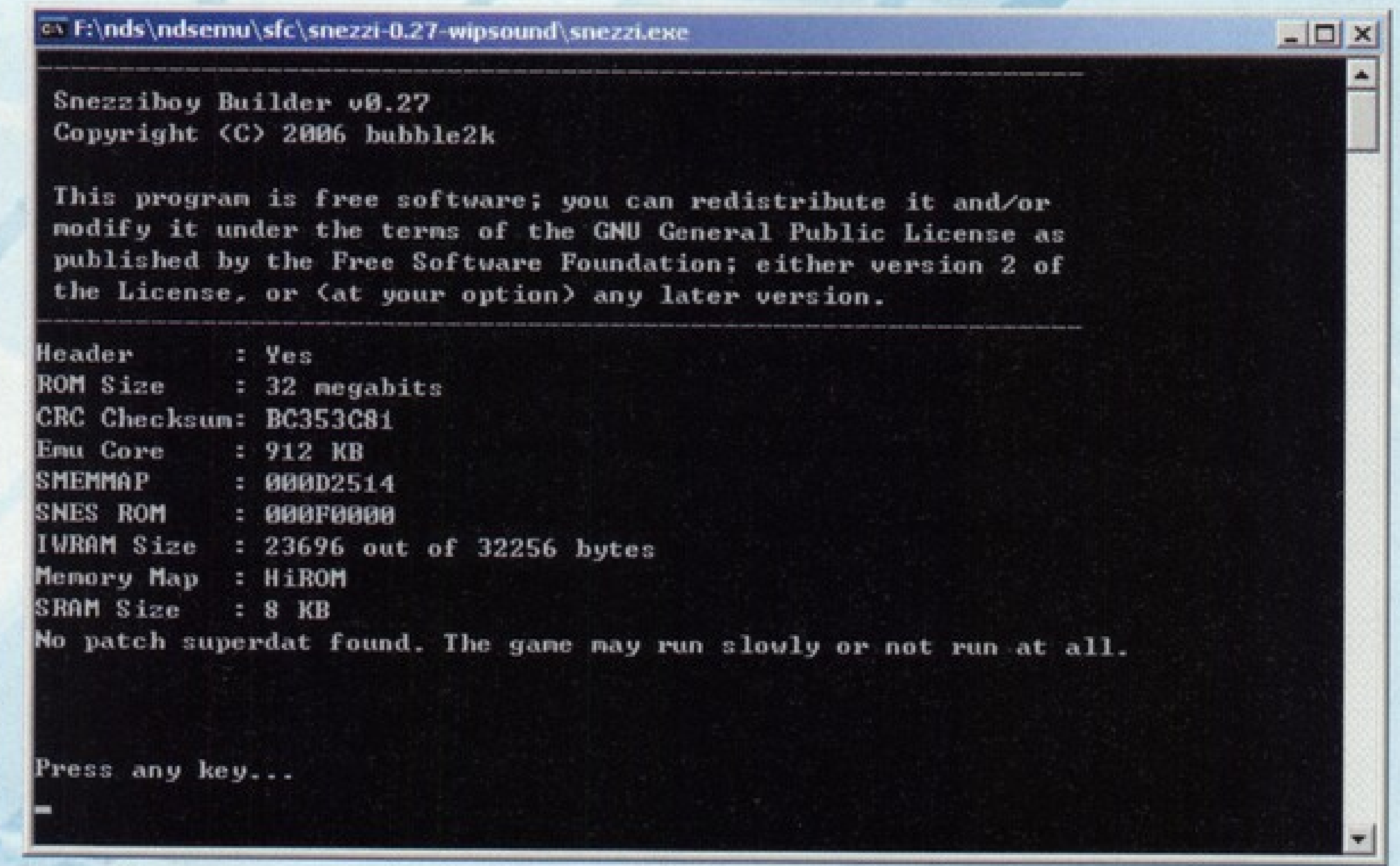
游戏内的实际操作按键，由于NDS和SFC键位完全相同，因此就共通了，在位置上没有变化。

兼容度：对于烧录卡的支持还可以，主流的烧录卡大多都支持。只是由于SC卡存储方式不同，所以无法记忆。对于游戏的支持上在同类中是比较不错的了，目前能比较完美模拟的游戏名作如下：《龙战士1》《船长命令》《恶魔城X》《快打旋风2》《洛克人7》《洛克人X》《R-TYPE3》《超级马里奥世界》《街头霸王》《银河战士》《伊苏3》《赛尔达传说》。剩余还有许多不知名的游戏加起来超过了一百个游戏了。

简介：此模拟器应该SFC类是目前比较实用的一个了。画面支持全屏，但是会被删掉一部分，声音支持得还不错。游戏速度方面也比较让人满意。上文提到的几款作品运行后基本就和正常游戏SFC一样，让人看到了此款模拟器的希望。

- Snezzi DS
- 作者：Bubble2k
- 模拟器类型：转换型
- 模拟机种：SFC

使用方法：下载了模拟器最新版本 snezzi 0.27，之后解压缩到任意文件夹（注意必须0.27版才能在电脑端操作，其他版本都只能放至存储卡根目录进行转化）。将smc文件直接拖至snezzi.exe文件上会跳出如下窗口。假如最后显示有补丁的话那么所转的游戏完美支持可能性就大一点。生成.nds 文件，放到存储卡直接运行即可。



兼容度：由于转换出来的直接是,nds 文件，所以闪存卡类型的基本就不大可能支持了。外接卡SC/M3，SD/CF都支持。模拟器分两个版本，一个是无声，一个是有声，前者对游戏的兼容度要高于后者。值得一提的是中文版《时空之键》在无声版下几乎完美了。

简介：此模拟器的画面是压缩后的全屏，所以一些RPG类对话比较麻烦。无声版支持的游戏都很不错了。存档方面SC卡依然无法正常存，关机10秒以内可以继续游戏，不然的话存档就直接消失了。期待有声版的兼容性能够继续提高，暴音坏音的现象能够大幅度减少。

- SNEmulDS
- 作者：Archeide
- 模拟器类型：外挂型
- 模拟机种：SFC

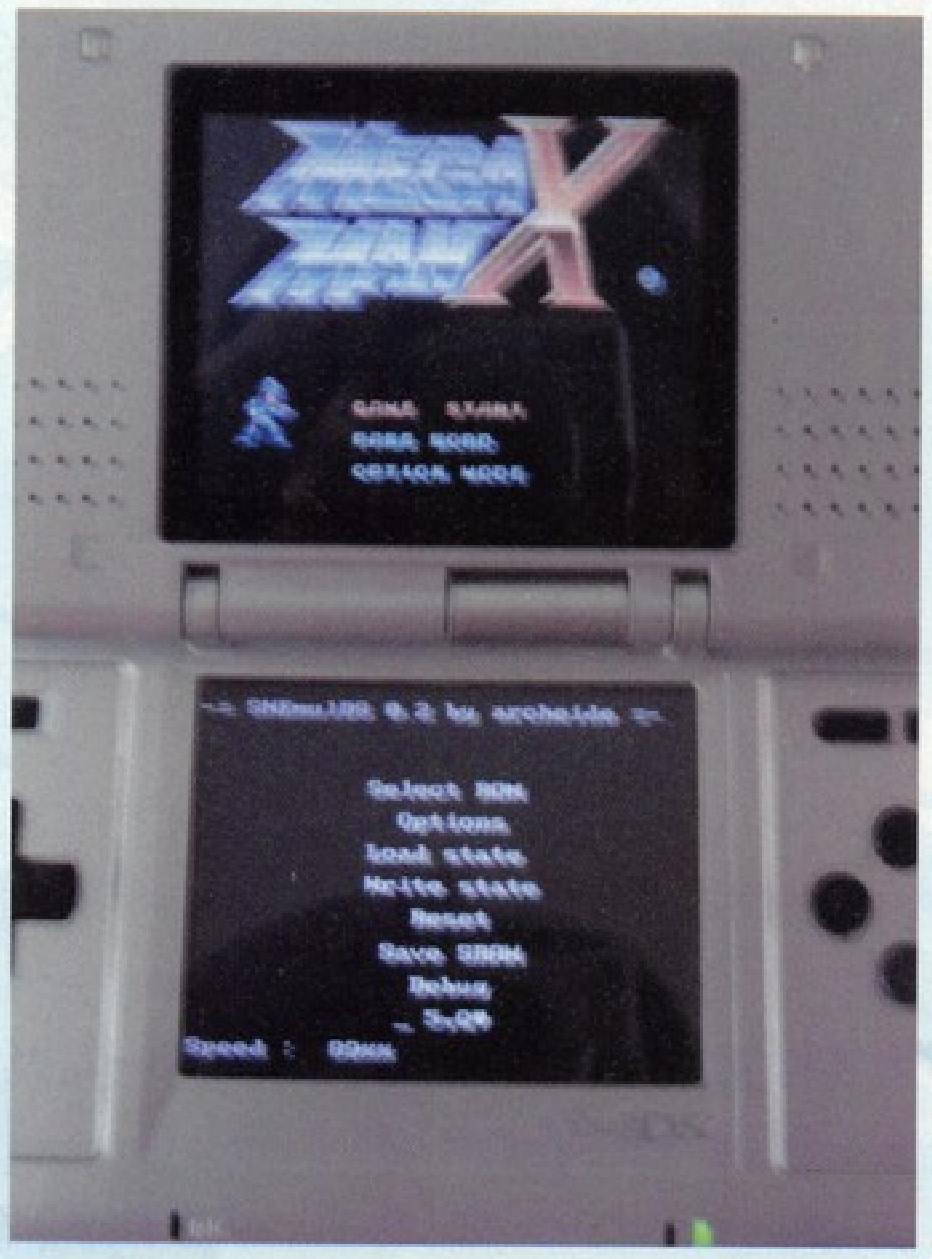
使用方法：

1，下载最新版本 SNEmulDS 0.2，解压缩后可以得到 SNEmulDS.nds 文件。

2，将其复制到SD/CF卡根目录中。之后在根目录建立SNES文件夹，里面放SFC游戏，.smc和.sfc的格式都可以。

3，开机运行SNEmulDS.nds，会自动检测出文件夹内的游戏显示在下屏，支持触摸。

4，选择后按START进入游戏。



操作说明：

下屏幕菜单：

Select ROM：选择游戏

Option：各种设定，此项目下主要式对画面的调整，BG1-3和Sprites都是对画面内的东西进行显示选择，Yscroll是对屏幕位置进行设定。

Load/Write State：随时存档读档

Reset：重启

Save SRAM：进行电池记忆，需要手动选择。

Debug：检测模式

兼容度：低。模拟器必须要外接存储卡式的烧录设备才行。目前比较完美支持的游戏不多，比如《超魔界村》《沙罗曼蛇 3》《R－Type3》等，尝试了几个 RPG，大都出现速度缓慢，贴图错误的问题。

简评：终于有一款外挂式并且能进行一些设置的SFC模拟器了。不支持声音，画面不压缩，但是可以随时查看缺损的部分。支持即时存储读取，这就解决了前面两个模拟器无法正常存档的问题。目前亟待解决的就是兼容度的提升和声音的支持了。索性作者也是不是第一次做SFC 模拟器，版本推出得还是满勤快的。并且 0.02 版本比起 0.01 版本来说就有一个质的飞跃，我们有理由继续期待了。

模拟机种：MD

机种简介：

MD 主机规格	
CPU	摩托罗拉 68000(16BIT 8MHz/S)+Z80(8BIT 4MHz/S)
内存	736K
分辨率	320 X 224
发色数	最大发色数 512 色，同显 128 色
声音	YAMAHA PCM10 音源，FM 立体声 6 音源，PSG4 音源，PCM1 声

其实要让我来公平地介绍这款主机确实有点难，俗称“世嘉机”，JS 都会以“16 位”来大肆宣传。在我们还不知道有主机厂商的年代里，MD 的画面确实震撼了每一个玩家。由于某些原因，比起 SFC 来说，MD 在国内更加流行，只要回忆，无数的名作就会在眼前闪过：《梦幻模拟战》《光明力量》《梦幻之星》《索尼克》《战斧》等等。记得当时，比起单音源，低发色数的 FC，有一台黑色的 MD 就是自己最大的炫耀资本了。而同时每次游戏都会出现的蓝色 SEGA 字样也牢牢刻在了一大群人的记忆深处。

▶ **PicodriveDS**
▶ 作者：RyanB
▶ 模拟器类型：外挂型

使用方法：

1，下载最新版本的模拟器 picodriveds0.1.5，解压缩得到.gba 和.nds 文件各一个。

2，SC 卡需要把.gba 文件改为.nds 文件复制到存储卡中，把游戏也放至存储卡中，不支持压缩格式，支持.BIN，.GEN，and .SMD。

3，开机选择复制过去的 nds 文件，之后下屏会出现菜单，选择需要的游戏，按 A 确定，稍后即可开始游戏了。

操作说明：

十字键：对应 MD 手柄的方向键

YBA：对应 MD 手柄 CBA

X：开启即时存储读取菜单

Start：对应 MD 手柄 START

Select：开启游戏列表菜单，可以重新选择游戏

L：调整显示模式，分别为：拉伸，缩小，1：1 显示

R：配合方向键可以移动画面

在选择游戏的时候按 L/R 可以翻页。

兼容度：暂时还不支持闪存类的烧录卡（G6/Link），对于游戏的兼容度比较高了，一些 RPG 比如《光明力量》《梦幻模拟战》速度画面都比较完美，动作游戏如《忍》《索尼克》稍微有点拖慢。目前最大的问题就是声音了。

简评：目前在 NDS 模拟 MD 的阵营中也就只有这款比较有实用价值。作者 Ryan FB 是基于目前掌上设备中最好的 MD 模拟器 PICODRIVE 进行的移植，所以表现非常出色。目前游戏选择列表不支持中文名字，所以都用英文名吧。对于汉化游戏支持良好。新版本加入了即时存档功能，这也是诸多 DS 用模拟器所不具备的。作者在论坛中说目前正在写 YM2612 代码，以后的版本应该会支持声音。只是希望在支持声音的同时兼容度不要下降。

掌机模拟

用掌机来模拟低位掌机要比模拟家用机方便点，屏幕分辨率的问题能够很好地解决。所以大多数模拟效果还算可以。

模拟机种：SMS/GG

机种简介：

SMS 主机规格	
CPU	Z80A（4MHz）
内存	8kbyte
分辨率	256 X 192
发色数	最大发色数 64 色，同显 16 色
声音	2operateFM 音源 9 波道旋律 6 波道节奏 5 波道

GG 主机规格	
CPU	Z80A（3.58MHz）
内存	64kbyte
分辨率	480 X 146
发色数	最大发色数 4096 色，同显 32 色（游戏）
声音	3 重和音 1noise

SMS 的全称是 SEGA MASTER SYSTEM，世嘉大师系统，世嘉公司于上世纪 80 年代中期推出的意欲和 FC 争夺日本市场的一台主机，发色数以及声音输出效果都要优于FC，但是由于缺乏足够软件的支持，再加上世嘉频繁推出主机产生的不利影响，很快就消失在 FC 的大潮中。GG 全程是 Game Gear，和 SMS 一样是世嘉为了争夺掌机市场针对 Gameboy 推出的一款掌机，性能远远高于它的竞争对手，但是最让人致命的是，它的耗电量非常厉害。又在争夺俄罗斯方块的出版权中败给了任天堂，最终也成了世嘉主机史上一颗逝去的流星。GG 是作为 SMS 的兼容机出现的，所以模拟器一般都会两个同时模拟。无论怎么样，这两台主机上依然还是有一些名作的，比如《光明力量》《超级忍》都有新作。

▶ **DSMS**
▶ 作者：N3TKaT
▶ 模拟器类型：转换型

使用方法：

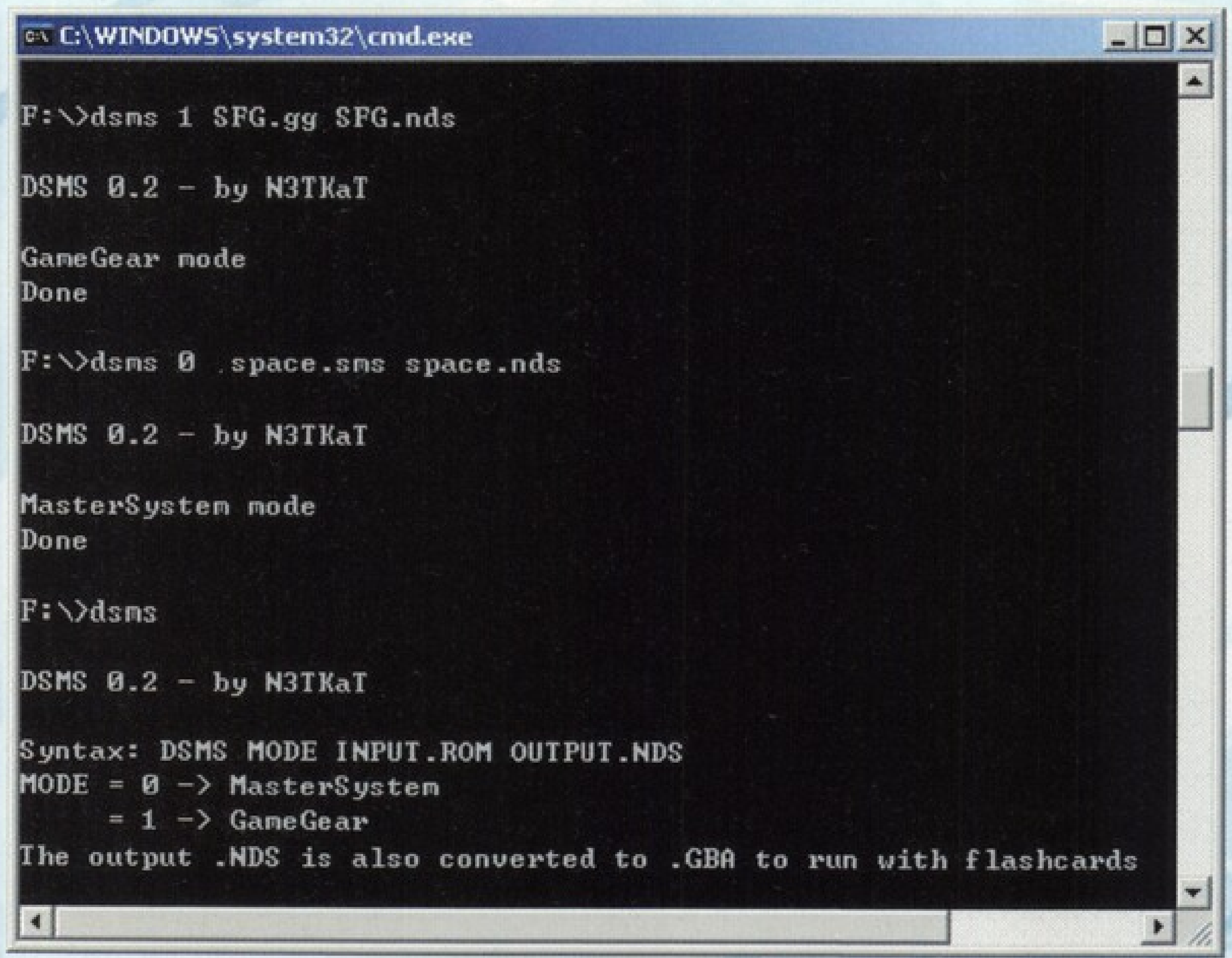
1，下载最新版本模拟器 DSMS0.2，解压缩后至少得到一个 EXE 可执行文件。

2，建议把 EXE 文件复制到电脑硬盘某根目录下，把游戏也复制到同一目录下。支持.rom.sms.gg 格式，从后缀名就可以分辨出 ROM 的类型了。

3，点击开始——运行，输入 CMD 后按回车，出现命令行模式。

4，指向放DSMS.EXE 的目录后输入 DOS 命令进行转换，格式是：DSMS[MODE] [INPUT.ROM] [OUTPUT].NDS，其中[]内的都是需要按照实际情况替换。MODE 可以用 1 或者 0，前者对应 GG，后者对应 SMS。INPUT 指需要转换的 ROM 名称，OUPUT 指需要输出的游戏名称。具体见下图。

5，显示 DONE 表示成功转换了，就会在原 ROM 的目录下生成两个文件，一个.gba 一个.nds。SC 卡还是需要把.gba 的文件后缀名改为.nds。然后直接进存储卡内运行即可。



操作说明：

十字键：对应SMS/GG的方向键

A/B：对应SMS/GG的相应按键

Start：对应SMS的暂停/对应GG的Start

Select：SMS重启键

L+R：模拟重启

兼容度：转换类的对于烧录卡兼容都比较好。游戏方面兼容度也非常高，速度画面基本问题不大，声音会有暴音。

简评：这是目前比较难用的一个模拟器了，需要动用到命令行模式才能进行成功转换，估计对很多人来说，要读懂READ ME内的使用方法并且成功转换得需要一定时间。好在最后的效果还不错，不过估计现在能真正有耐性玩SMS/GG游戏的人也不会很多了。

模拟机种：WS/WSC

机种简介：

WSC主机规格	
CPU	16bit（3.072MHz）
内存	VIDEO RAM/WORK RAM共用512K BIT
分辨率	224X144
发色数	最大发色数4096色，同显241色
声音	4声道数位音源，经耳机输出HYPER VOICE立体声
屏幕	反射型FSTN液晶屏幕

WS/WSC的全称是Wonder Swan（Color），是百代公司90年代中期推出的一款掌机，刚推出的时候性能要强于同时代的GB系主机，并且有着Square这样的王牌软件商的支援。百代自社丰富的动漫资源以及旗下眼镜厂的超级机器人大战系列都是颇有卖点的软件，再加上各种丰富的功能一时间也颇有人气。但是无奈GBA的推出，迅速蚕食了WS努力占下的市场。评心而论，这款掌机上的游戏还是有很多值得一玩的游戏，尤其是对SRW的FANS来说。

▶ **DualSwan**
▶ 作者：liranuna
▶ 模拟器类型：外挂型

使用方法：

1，下载最新版本DualSwan1.2.1，解压缩后可以得到.gba和.nds两个文件。

2，照例选择对应的放进烧录卡中，注意SC卡用户要把.gba改为.nds。把游戏也放进烧录卡中。

3，开机运行该文件，选择游戏即可。上屏显示游戏，下屏显示帧数。

兼容度：只能支持外接型的烧录设备。游戏方面大多数游戏都能运行，但是速度快的可以到200，大多数只能在10－30之前徘徊而已，而且不支持声音。

简评：这款模拟器在去年的时候以WonDesS名称登场，图像方面的模拟度非常高，速度方面就比较差了。时隔一年改变名字后，终于再次登场，版本号直接就是1.0以上了，足见完成之高。期待作者liranuna能够在不久的将来，带给我们一个能够全速运行并且有声的版本吧。另外此模拟器还有非官方修改版，http://www.normmatt.com/blog，只是放出的下载似乎有问题，而且也只是支持所有的SD/CF卡的版本而已。

模拟机种：NGP/NGPC

机种简介：

NGPC主机规格	
CPU	16bit
内存	
分辨率	160X152
发色数	最大发色数4096色，同显241色
声音	4声道数位音源，经耳机输出HYPER VOICE立体声
屏幕	反射型FSTN液晶屏幕

这款主机在国内更少见，全称为NeoGeo Pocket Coloa，是由SNK在90年代末推出的掌机，它有个最大的特点就是省电，用20－30小时根本没问题。上面主要作品都是SNK的格斗，几乎所有名作上面都有份。另外NGP还支持DC的记忆卡游戏，算是特色之一了。但是毕竟没有一台主机能靠一家厂商的游戏存活，最终还是败给了GB系。

▶ **NdsPop**
▶ 作者：GPF
▶ 模拟器类型：？？型

简介：下载最新版本ndspop0.3。解压缩后出现熟悉的两个文件（.gba .nds），把对应的文件放入存储卡中，运行即可。老实说，我不知道如何来评价这款模拟器，运行文件后上屏就能看见游戏：贪吃蛇。按键还滞后。新版本作者的留言竟然是：我只更改了内核的代码，我也不知道有什么进步的地方，请大家一起测试吧。所以我们权当测试算了，就不要抱太大希望了。

模拟机种：GB/GBC

机种简介：GB 系的主机可算是任天堂产品寿命最长的系列了，尤其是 GameBoy。黑白屏幕持续了将近 10 年的时间，牢牢的占据着掌机市场。对于游戏应该没有太多要介绍的了，都是一些大家都知道的名作了，软件之丰富绝对是掌机的王者。另外国内也有很多对应的自制中文游戏。

- ▶ DS GBC
- ▶ 作者：Ethos
- ▶ 模拟器类型：转换型

使用方法：

1，下载最新版本 DSGBC0.1，解压缩后得到数个文件。

2，将需要转换的游戏 ROM 命名为 game.gb 放在同一个文件夹内

3，运行 makeit.bat，系统会自动生成转换好的游戏。

4，将游戏放进存储卡内运行即可。注意SC卡需要把.gba文件更名为.nds 文件才行。

操作说明：DS 上的按键对应 GB/GBC 上同样的按键。

兼容度：对烧录卡支持良好，游戏方面大多数都能模拟，但是声音还是有问题。

简评：NDS 取消了 GBC 游戏的支持，所以还是有一定价值的，除了声音基本都完美了，如果能再多加点设置，这个模拟器会更好的。

其它游戏模拟

这一类别下的机种多是 80 年代的机器，包括笔者在内的很多玩家都还有接触过，对于主机不熟悉，所以模拟方面的问题还比较多，一些错误的地方难免，还望见谅。

模拟机种：MSX

主机介绍：MSX 并不是游戏主机，而是由 80 年代 HK 公司 8 在日本推出的一台家用电脑，除了普通电脑功能外，还附带了游戏卡插槽，可以外接游戏杆，并且支持彩色视频，支持多通道音频，也可以算的上一款游戏机。现今很人气的《合金装备》系列的初代作品就是出自此机器，因为其良好的性能和普及度，吸引了很多厂商开发 MSX 游戏。

- ▶ FmsxDS
- ▶ 作者：nyagosu
- ▶ 模拟器类型：外挂型

使用方法：

1， 下载并解压缩最新版本模拟器 fmsxDS_006_M3SD。解压缩后得到运行文件和一个文件夹。

2，选根据择合适的文件复制到存储卡内。SC 用户需要把.gba 改为.nds。

3，下载必需的BIOS文件DSIK.ROM MSX2EXT.ROM MSX2.ROM 复制到上一步骤相同的目录内。同时把游戏也复制到存储卡（下载可至 http://fms.komkon.org/fMSX/）

4，开机在 NDS 模式下运行对应的文件，选择对应的游戏和镜像即可。

操作方法： 运行模拟文件后会出现菜单，点击ROM1 选择游戏，按 OK，最后按左上角的 POWER 就可以开始游戏了。

下屏会出现键盘，可以触摸操作，也能通过十字键和 A B 键操作。

兼容度：只支持外接型的烧录设备，游戏方面图像声音模拟的都还不错，一些比较著名的如《合金装备》都可以运行，但是速度还有提高，同时下屏的触摸精确度也还有提升的空间。

简介：官方宣布支持的烧录系统有 SC M3。总体来说操作比较复杂，而且相关资源也比较难找，实际操作也比较麻烦，不是很适合一般玩家的模拟器。

模拟主机：街机

主机介绍：早期的街机国内基本无法见到，很多游戏我们都是通过 FC 才能体会。一些经典的游戏比如《吃豆》(PACMAN)，《太空侵略者》(俗称“小蜜蜂”）都是那个时代的经典作品。

- ▶ MarcaDS
- ▶ 作者：alekmual
- ▶ 模拟器类型：外挂型 / 转换型

使用方法：内置闪存类烧录卡（G6/Link）：

1，下载模拟器最新版本 MarcaDS V26，解压缩后得到数个文件以及批处理文件 makearcads.bat。

2， 将街机游戏（后缀名为 ZIP 的非压缩格式）放进上面生成的同一文件夹内。

3，运行批处理文件 makearcads.bat，得到两个新文件：MarcaDS.ds.gba，MarcaDS.nds。

4，将得到的文件烧录进卡中，运行即可。

外接存储卡类烧录卡（M3/SC）：

1，将模拟器压缩包解压缩到存储卡任意目录中

2，在存储卡根目录下建立 MarcaDS 文件夹，将街机 ROM 放进此文件夹。

3，对应烧录卡运行 MarcaDS.ds.gba 或者 MarcaDS.nds，之后

选择游戏即可。

4，内置闪存类烧录卡的使用方法同样适用。

操作方法：

按上／下选择游戏，能运行的游戏会以黑色显示，按A键开始游戏

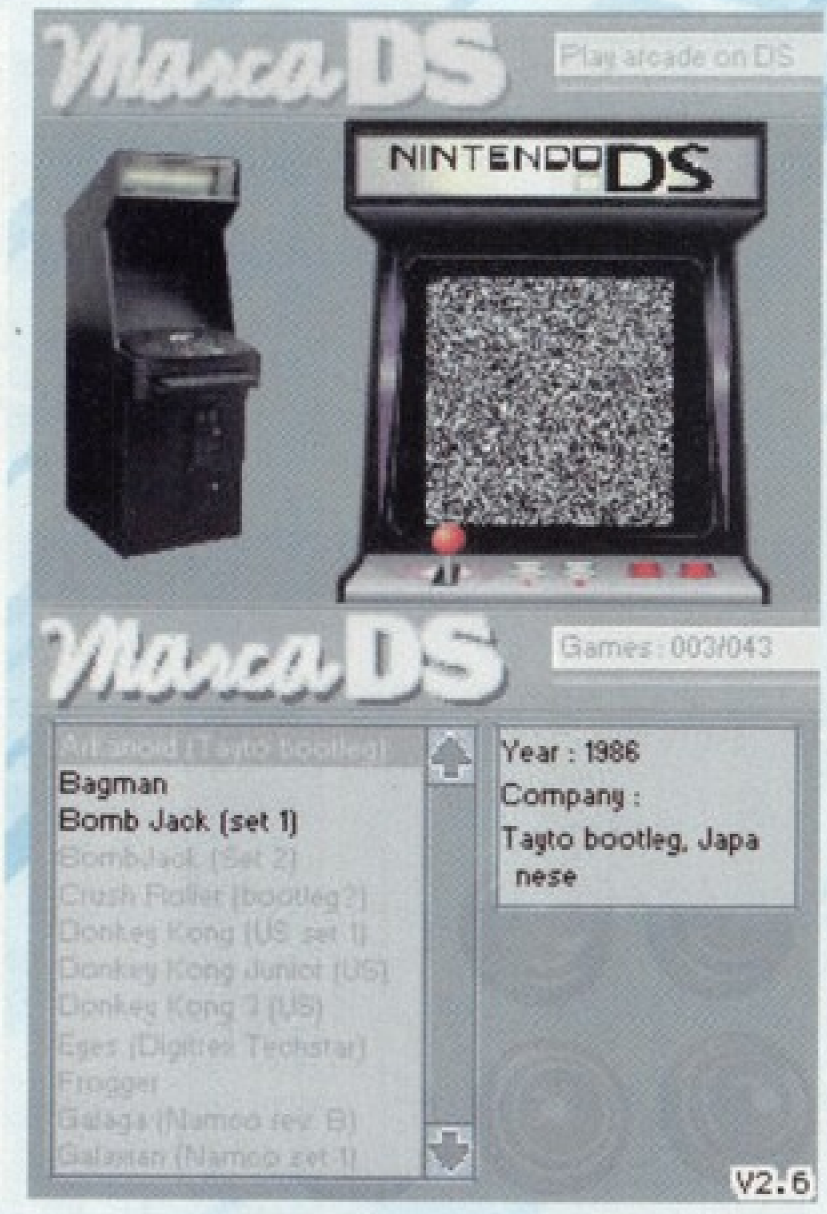
十字键：控制方向

A：投币

B/X：对应游戏中实际键

Start：开始游戏

兼容度：此模拟器针对不同类型的烧录卡都作了支持，比较全面。目前支持的游戏：Arkanoid，Bagman，Bomb Jack，Crush Roller，Donkey Kong，Donkey Kong Junior，Sprite flickering，Galaga，Jump Shot，Lizard Wizard，Mario Bros.（US），Mr. Do！，Pac-Man，Pengo，Penguin Kun Wars，Pooyan，PuckMan，Scramble，Space Invaders，Yankee Do！。



简介：这个模拟器是基于MAME的特性而做成的，只能模拟早期的游戏，暂时还不支持声音和最高分存储，有趣的是下屏可以作为上屏的补充显示游戏。主要意义还是在于对于NDS硬件的利用和开发，实用度不高。此外这个模拟器还有一个比较有趣的功能，建立一张80×80 24 BITS的BMP格式的图片，并且命名为：游戏名称+src.bmp，比如1941src.bmp之后放进游戏的ZIP内。这样运行的时候，DS上屏就会显示此图。

模拟主机：ScummVM

主机介绍：ScummVM的全名是Script Creation Utility for Maniac Mansion Virtual Machine，很有意思的名字：为了运行疯狂大厦而制作的虚拟机器。其游戏主要是早期LucasArts制作的一系列游戏，这些游戏都很美式，画面也不错，在国内几乎是见不到的，就当作猎奇好了。

▶ **ScummVMds**
▶ **作者：Agent Q**
▶ **模拟器类型：外挂型**

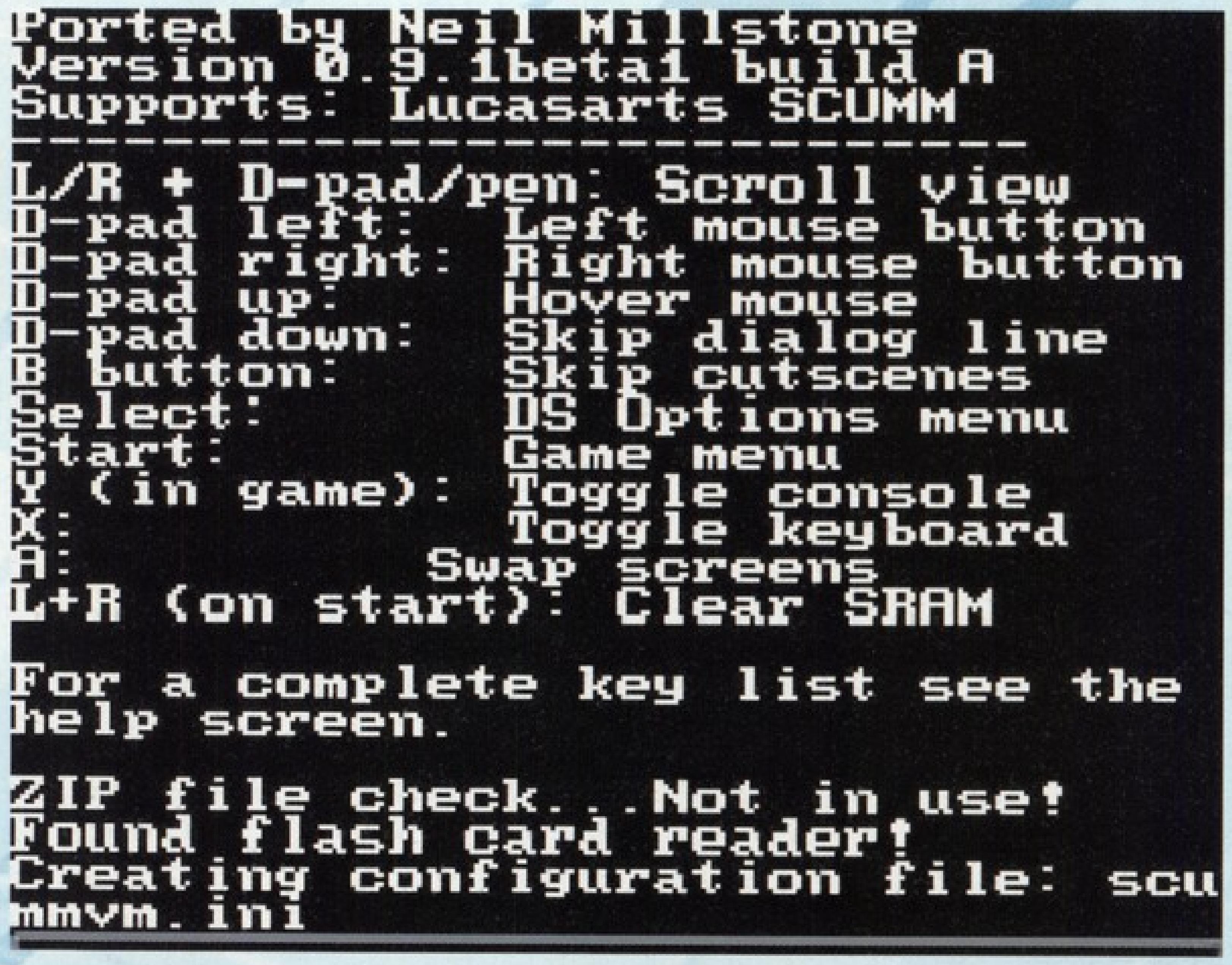
使用方法：

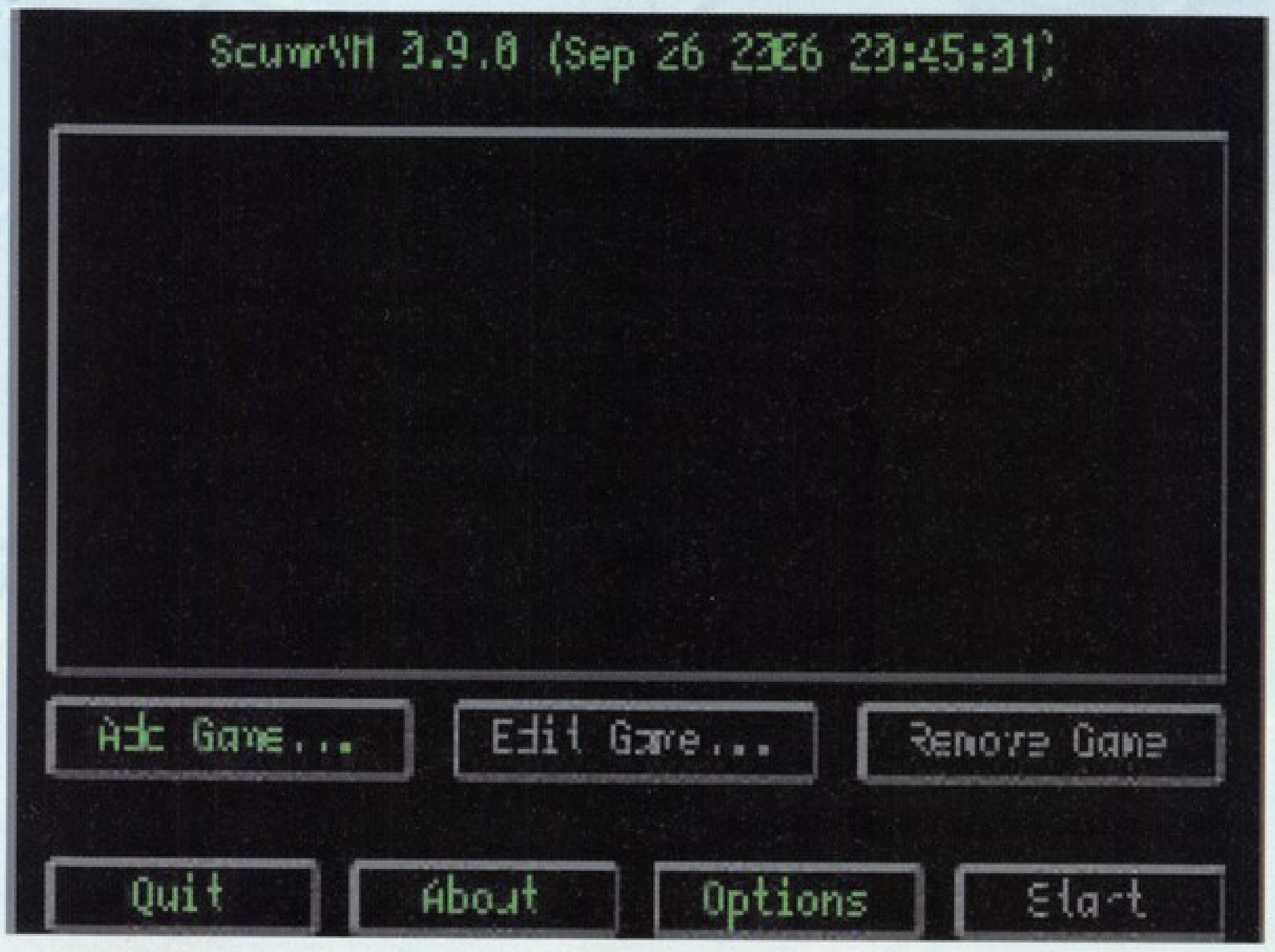
1，下载最新版本模拟器scummvmds0.91beta2，解压缩后除了3个批处理文件和文本文件外，还有3组.nds和.gba文件。

2，将游戏解压缩后放进单独的文件夹内，一个游戏对应一个文件夹。复制到存储卡内。

3，根据游戏选择对应的abc三类.nds 文件。SC用户需要把.gba改为.nds。连带对应的批处理文件一同放到存储卡内。

4，在触摸屏上选择文件夹单击CHOOSE，程序会自动识别其中的游戏，之后单击START就可以开始游戏了





操作说明：程序识别出游戏后在Option中能对声音图像进行调整

L/R+方向键：翻页

左右：模拟鼠标左右键

上：模拟点击鼠标

下：跳过对话窗口

B：跳过剪辑

Select：DS选项窗口

Start：游戏菜单

A：上下屏显示转换

Y/X：对应游戏中使用

L+R：清空缓存

兼容度：目前只支持外接型烧录设备（M3/SC），也支持最新的NinjaSD卡，不支持G6。游戏方面兼容度比较高。三个文件对应如下：

A，所有的LucasArt的游戏

B，Beneath a Steel Sky，，Flight of the Amazon Queen

C，Simon the Sorcerer 1/2，Legend of Kyrandia，Gobliiins

简介：该模拟器也支持MP3，实用性不大。可以在模拟器界面下对游戏表现进行设定，是一款完成度比较高的模拟器了。

模拟主机：ColecoVision

主机介绍：普通玩家可能从来都没有听说过这个机种。制作公司Coleco当时是以模仿各种游戏软件和硬件闻名的公司，于1982年推出

了这款游戏主机，当时以模仿雅达利和 FC 上的游戏居多。

▶ ColecoDS
▶ 作者：alekmual
▶ 模拟器类型：转换型

使用方法：

1，下载并解压缩最新版本 ColecoDSV02。

2，将.rom 格式的游戏放到解压缩后的同一文件夹内。

3，运行makecoleco.bat，系统会自动生成两个文件colecoDS.nds colecoDS.ds.gba。

4，选择对应的文件放到烧录卡内运行即可，SC 用户需要把.gba 改成.nds。

5，注意每个文件名最长 15 字节，一次最多转换 32 个游戏。

操作说明：上下选择游戏，按 A 确定

A/B 对应主机的 1/2

支持触摸屏，1 － 9 可以点击使用

右下方菜单：STOP　停止游戏返回选择菜单；

PAUSE　暂停游戏，按 START 继续；RESET　重新开始游戏。

兼容度：对外接式烧录卡支持良好，不支持闪存类烧录卡。游戏方面兼容度也不错，目前不支持存储不支持声音。

简评：技术方面的价值大于实用价值。

结束语

除以上介绍的之外，DS 用模拟器还有诸如 Vectrex，Chip －8 之类的模拟就先略过了，毕竟都还不是很成熟，并且几乎没有多少游戏可以尝试，比起 PSP，DS 上的模拟器版本都要低很多，而且大多为 0.1 左右的版本。这既说明了目前 DS 用模拟器的不成熟，也能预示着之后会有更大的改进空间。虽然DS 的硬件摆在那里有很多桎梏是无法突破的。不过触摸屏也给模拟器的带来了更多的可能性。在有限的条件内，各编程高手都在研究着，对于普通玩家来说，有那么点小小的奢望也是不过分的。一起来期待 DS 用模拟器更加成熟吧。

顺便一提　模拟器之外的 NDS 自制软件

NDS 是一个非常优秀的软件开发平台，除了模拟器之外，其它自制软件也极为丰富。很多工具性软件不仅延展了主机的游戏性，甚至还赋予了NDS 基本功能以外的其它电子娱乐机能。在整篇文章的最后，我们再来介绍两款最新的应用软件。

软件名称：ComicBookDS

介绍：Moonshell 虽然能够看图，但是很多时候还是有点不方便，尤其是看漫画的时候，并且 NDS 竖过来用的时候，是不是很有书本的感觉，这个软件就是为此而诞生的。

使用方法：

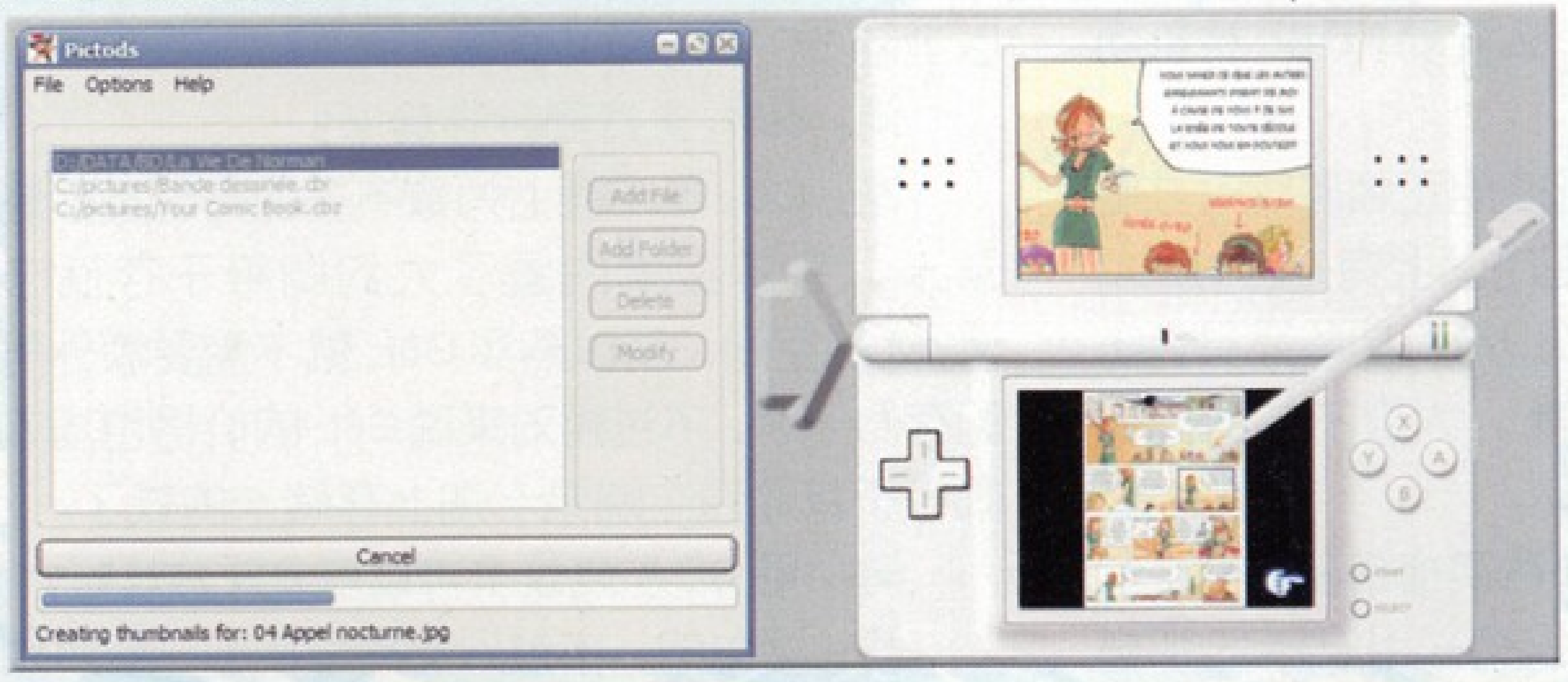
1 下载最新版本 ComicBookDS V1.2，并且准备好以下两个 WINDOWS 组件：.NET Framework、Java。前者可以去 WINDOW 官网，后者可以去 www.java.com 找到。

2 安装完毕组件，解压缩软件包，内含可执行文件 pictods，运行后点 add 添加漫画压缩包或者文件夹，之后点 creat nds file 可以转换，同时 Modify 可以对转换出来的漫画进行解析度、尺寸、屏幕间距的调整。

3 转换出来的文件有 nds，.gba，.sc.nds 三种，最后一个为 SC 专用，挑选合适的复制到 NDS 的存储卡运行即可。

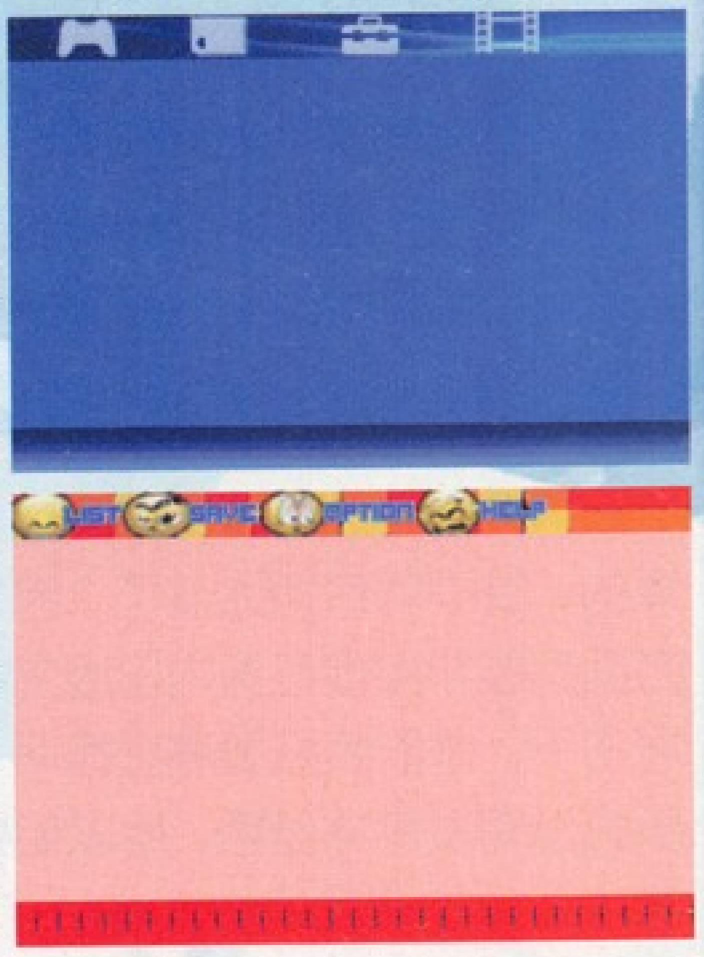
4 NDS 端点击相应的按钮可以实现缩略图、双屏切换等功能，按 R 可以更换横向纵向观看模式。

说明：目前此版本只支持在 WINDOWS 系统下进行转换，并且只对应外接存储卡类型的烧录设备。此外有国人的改进版ComicToDS存在，转换更加有效率。



软件名称：Supercard Skinning Guide

介绍：SC 用户有没有希望过自己的 SC 卡也能更换皮肤，毕竟原版的太过简陋了，如今国外高手制作出了这样一个软件，可以帮大家实现愿望。



使用方法：

1 下载最新版本 V2.5，解压缩后得到 SCZ 文件夹。将 SCdumper.nds 复制到存储卡根目录下运行，提示 shut down now 后将新生成的 Firmware.bin 文件存入 PC 端。请注意备份。

2　将做好的 buttons.png、checkbox.png、font.png（Example Skins 文件夹下有现成的）以及 SUPERCARD CUSTOMIZER.bat批处理文件和先前的 bin 文件放在同一文件夹内。

3 运行批处理文件，输入 2 确认，会生成新的 Firmware.bin 文件。输入 1 的话会把原内核的皮肤导出来。

4 运行至出现预览图，按 esc 后会询问是否导入 flashmp.nds，输入 y 后回车，得到新的 flashmp.nds 文件。

5 将 flashmp.nds 复制到存储卡根目录运行，运行，屏幕上会出现如下字样：

Left：Supercard　　Not Found / Found!
Not Found / Found!　　Up：Supercard
Right：Supercard　　Not Found / Found!

选择Found！字样的提示，按“L1+R1+对应按键”开始刷新内核，一直到出现 reboot 的提示，关机重起就能看到新的皮肤界面了。

说明：首先必须确认 SC 卡内核已经更新到 1.63。其次此程序不对应 SCL 和 SCR 卡。最后刷机过程中一定不要断电，否则 SC 卡就可能报废了。如果直接从网络上下载修改好的 flashmp.nds 文件，请注意对应的是 SD 还是 CF 卡。至于皮肤的制作方式，可以参考软件内的说明文档。

指点迷津的 NDS 问题门诊

问：现在市面上哪种烧录卡最好？

答：理论上说只有最贵，但没有最好一说，每个品牌都有各自的优势和缺点，只能说玩家根据自身不同的要求来选购。而且，价格也不是唯一衡量产品好坏的标准，比如说已经淘汰的SCmini售价只比新型号的SCL低20元而已，但后者无论是外型还是功能都远远强于前者，它们之间差距绝对不止 20 元。

问：SCL 可以用 SDmini 卡吗？

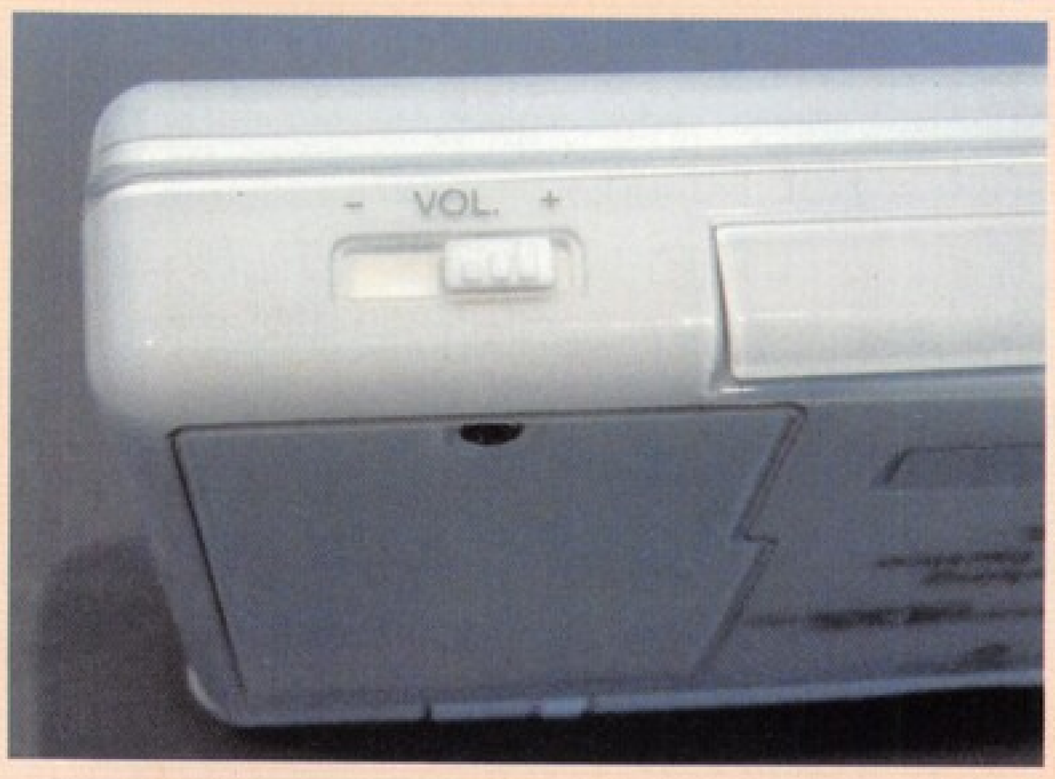
答：作为SCmini的改良版本，为了追求完美不突出的视觉效果，整个内部结构都不得不重新设计，所以在媒体方面也采用了比SDmini体积更为小巧的 TF 卡，并且只支持这一种存储卡，如果是老 SCmini 用户想升级的话就必须处理掉手头的整套老产品，然后再购买整套新产品，投资是比较大的，大家应持慎重态度，想清楚之后再动手。

问：我想买的冰蓝色主机为什么比其它颜色贵好多？

答：市面上有很多款颜色都是日版主机独享的，其中就包括冰蓝色，因为货源渠道等多方面问题导致现在国内日版主机的价格始终高居不下，比欧版机要高出很多，但遗憾的是欧版机没有发售冰蓝色，所以如果玩家执意要购买冰蓝色的话就只能认高价了。

问：现在市面上有 NDSL 翻新机吗？

答：目前 NDSL 组装外壳并没有上市，相对来说现在购买 NDSL 还是比较安全的，不过我们依然要提防传统意义上的翻新机，也就是成色比较好的二手机，js 通过清洁手段达到翻新目的，特别要注意的是只要不是非常严重的屏幕划伤只要贴上保护膜都可以遮掩，所以凡



是发现已经贴了膜的机器几乎肯定是有猫腻的。

问：刷机对机器有影响吗？

答：只要刷机技术过关不把机器刷成砖头，一般来说对机器是没有什么影响的，至少现在暂时还没有出现刷机的负面事例，除了可以对屏幕的亮度进行调节之外，同时依然可以玩正版卡带和支持联机功能，不过这项工作最好是交给电玩店老板来完成，没有经验的玩家切不可冒险。

问：行货主机 iDSL 可以刷机吗？

答：现在的刷机软件已经支持到了大陆行货，不过相对于水货机来说行货刷机后的影响就比较明显了，首先全中文操作界面将会被覆盖，而且一旦刷机就等于自动放弃了官方保修，也就是说失去了行货的意义了，这一点大家在刷机前必须考虑清楚。

问：行货主机刷机后还可以玩行货游戏吗？

答：虽然刷机后行货主机就失去了中文操作界面，但支持中文游戏是一点问题都没有的，请放心。

问：刷了机的机器和未刷机的机器可以联机吗？

答：可以。

问：有没有什么办法可以让行货主机既能玩烧录又不丧失保修权吗？

答：有，如果既想使用烧录卡又不想刷机的话可以购买一块引导卡，同等于刷机的效果，不过玩家必须为此多付出一笔开销，也就相当于花钱买保修。不过同时使用烧录卡和引导卡耗电量是比较大的，对电池续航时间有一定的影响，是否值得购买还是自己权衡吧。

问：刷机服务一般收费多少合理？

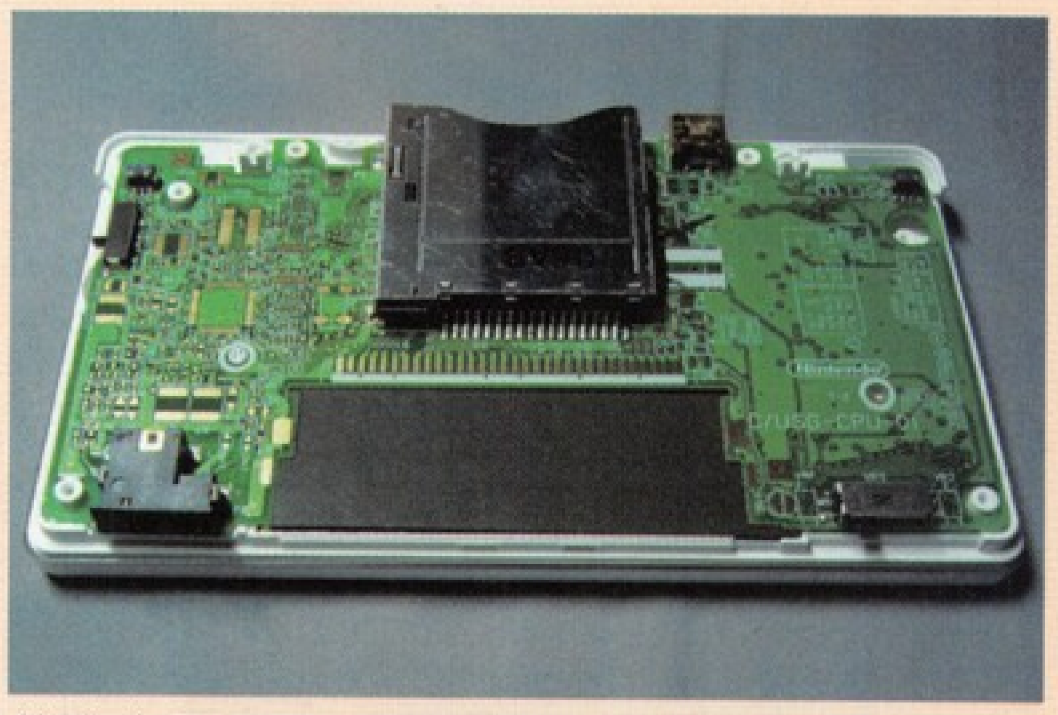
答：这就要看具体情况，绝大多数电玩店都是购机免费提供刷机服务的，不过你单独带机器去刷的话就要付手工费了，因为刷机基本上属于无本买卖，如果你跟老板熟的话免费帮个忙也不是不可能，这就要看老板的人品了，一般来说 30 元左右可以搞定，但丑话一定要提前说清楚，万一刷坏了这责任由谁负责，以免发生不必要的纠纷。

问：玩烧录的时候怎么实现 NDSL 待机功能？

答：通常来说只有玩使用正版游戏卡才能实现待机功能，不过现在市面上有一种 NSDL 专门待机卡，不但可以实现待机功能还具有防尘效果，价格也比较低廉，大家不妨考虑一下。

问：NDSL 需要额外购买变压器吗？

答：没错，NDSL 并没有采用象 PSP 那样



的宽电压设计，所以除了大陆行货、港版和欧版主机在国内可以直插以外，日版、美版主机都需要额外购买变压器，如果玩家本身就拥有 SP 的话也可以继续沿用以前的变压器，节省一点开支。

问：NSDL 怎么用下屏玩 GBA 游戏？

答：在系统设置里有一项是专门切换GBA游戏上下屏显示的，进入更改即可。

问：为什么我的 SCmini 卡升级新内核后突然坏掉？

答：可以肯定这块 SCmini 卡是假冒产品，和真品相比一般的时候没有什么太明显的区别，不过一旦升级内核就会立即废掉，如果已经买到假冒产品的玩家千万不要升级，否则后果就是如此了。

问：如何辨别 SCmini 卡的真伪？

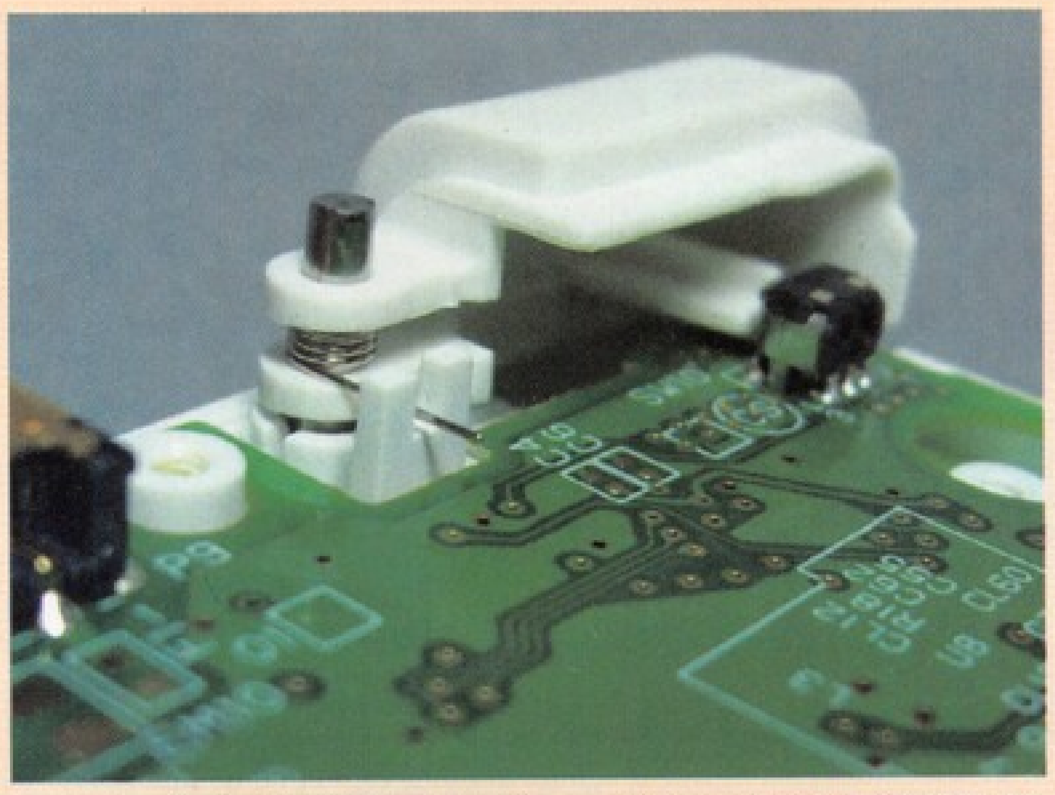
答：市面上的假卡有好几种，其中最假的一种采用了黄色卡壳，一眼就能分辨在这里不多说了，还有一种仿造的比较好，但正面的贴纸印刷比较模糊，电路板的设计也完全不同，最明显的区别在于假货的 miniSD 卡是正面插入，而真品是反面插入的，具体的情况大家可以登陆 SC 官方网站查看。

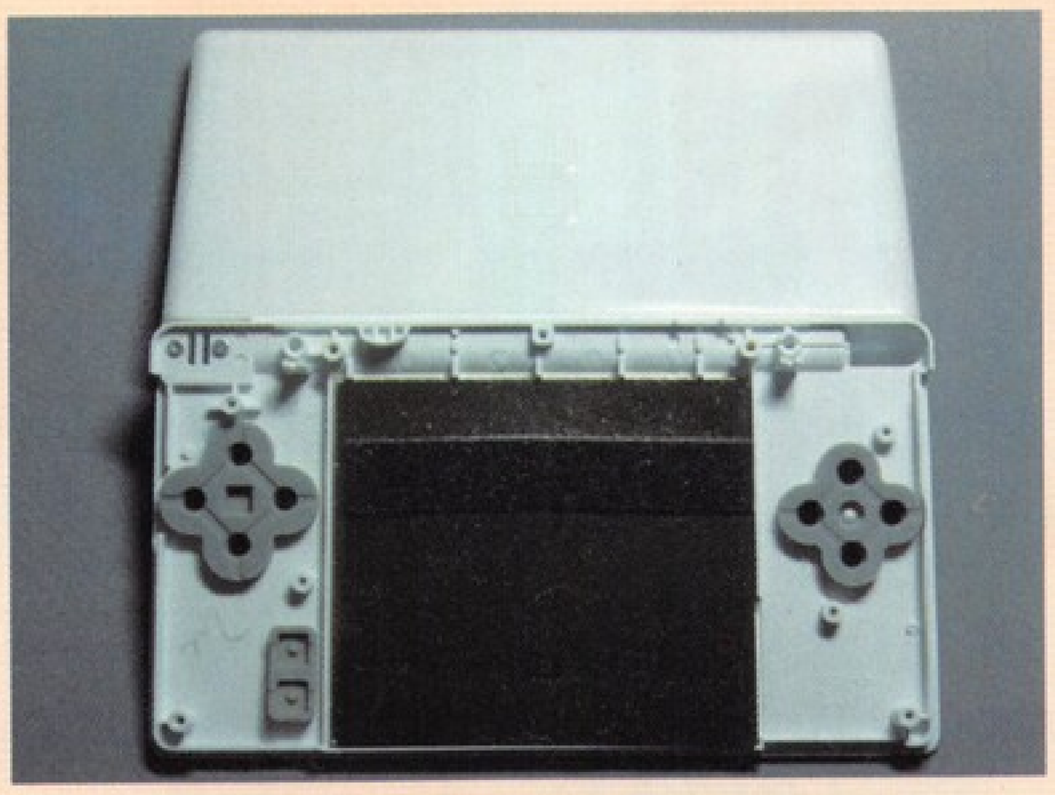
问：G6L 支持哪种存储卡？

答：G6L 是市面上为数不多的传统类型烧录卡，它本身就内置了大约同等于存储卡 512M 的空间，所以购买 G6L 就不需要额外再配存储卡了，不过相对来说G6L 的价格也基本同等于其他独立烧录卡加上存储卡的钱了。

问：用 GBA 烧录卡可以玩 DS 游戏吗？

答：可以的，不过只支持早期的一些游戏





而已，如果想真正体验DS游戏的话最好还是购买DS专用烧录卡比较好。

问：NDSL开盖时声音特别大是质量问题吗？

答：NDSL的转轴有定位设计，开盖到一定角度时会很清脆"咔哒"的一声，对于初级玩家来说确实是挺吓人，疑似转轴断裂但这是正常的，不是什么质量问题，反到是旧机器或拆装过的机器声音会很小甚至没有，所以大家完全不必为此担心。

问：玩烧录每次换游戏都要关开机，可以软复位吗？

答：对于初级玩家来说这是一个常见问题，现在的烧录卡基本上都支持软复位功能，具体的方法要看使用哪种烧录卡了，一般说明书里都有介绍，不过有的时候软复位也有出错的时候，这就要看存储卡里烧的什么游戏了，如果出错的话开关机即可解决。

问：为什么用DS烧录卡玩GBA游戏会拖慢？

答：因为造价的关系，市面上大多烧录卡都是以DS游戏为主的，相对来说GBA只能算是附加功能而已，这属于硬件设计的问题，无法解决，如果想流畅的玩GBA游戏最好的方法还是使用GBA专用烧录卡。

问：电源插头插不进插座怎么办？

答：可能有的玩家家中并没有对应欧版机配备的那种大型插头的插座，去电器店或电脑城买个多功能插座吧，最好是带着NDSL电源插头在身边当场试用，以免买错了。

问：DS的电池和SP电池可以通用吗？

答：电池外壳设计上略有不同，所以除非人为DIY二者是无法通用的。

问：为什么我的NDSL上屏比下屏亮一点？

答：因为NDSL的下屏触摸式液晶板，而上屏是普通的液晶板，所以市面上很多机器都有上屏比下屏稍微亮一点的情况，只要差别不是非常明显就不属于质量问题，大家不必太过在意。

问：为什么我的机器充满电只能玩4个多小时？

答：这种情况除了电池被调包之外，一般是因为玩家使用烧录卡的缘故，通常烧录卡的耗电量是远远超过正版卡带的，所以满电4小时的续航时间也不奇怪。

问：NSDL麦克风的有效距离是多少？

答：官方并没有详细的数据表明内藏麦克风的有效距离，一般来说正常玩游戏时嘴与主机之间的距离是绝对没问题的，不过使用麦克风玩游戏的时候要注意不要太"投入"，以免吹的爱机上满是口水。

问：NSDL需要购买专用耳机吗？

答：不需要，普通规格的耳机就可以直接使用，不必和SP那样专门购买专用耳机或耳机转接器。

问：边充边玩会不会影响电池的使用寿命？

答：官方的说法是支持边玩边充，不过实际上长期如此使用的话，对电池或多或少都会有影响，所以在不必要的情况下还是关机充电比较稳妥。

问：已经发售的行货游戏有哪几款？

答：按照发售的先后顺序是《摸摸瓦力欧制造》《直感一笔》《摸摸耀西－云中漫步》三款。

问：我的NSDL音量调节键很松正常吗？

答：这是硬件设计方面的问题，市面上的NDSL或多或少都存在类似情况，不必太过在意。

问：现在市面上有DS盗版卡带吗？

答：有的，不过无论是做工还是价格都难以令人接受，所以国内市场最主流的依然是烧录卡。

问：我想买NDS，现在还买得到新机吗？

答：自从NSDL面市之后NDS渐渐推出国内市场了，现在绝大多数电玩店都放弃了全新NDS的经营业务，所以市面上几乎所有的NDS都是换壳的翻新机，这点大家应特别注意。

问：我的iDSL碰到下屏边框都会导致触控效果正常吗？

答：这种情况确有发生，一般是玩比较激烈的游戏不小心碰到会导致屏幕自动触控，而且是要力度比较大才会出现，如果轻轻一碰都会发生的话就是机器问题了，但这很难界定究竟是否在保修或包换范围之内，所以在购机的时候就应该测试一下，以免事后再和厂家客服交涉。

问：G6L可以外接存储卡扩充容量吗？

答：不可以，因为G6L采用的是传统的封闭式设计，存储空间是内置不支持扩充的，如果玩家喜欢有更大的存储空间可以选择其他品牌的烧录卡。

问：市面上最便宜的烧录卡是那款？

答：迄今为止价格最低廉的NDSL烧录卡是EWIN2，就拿同样采用TF卡为存储卡的产品来说，EWIN2要比市面上比较主流的SCL便宜近百元，但这并非没有理由，相比之下EWIN2没有GBA功能，而且插在NDSL上会突出一块来，其实也就相当于阉割版的SCmini而已，不过虽然如此它依然占据一定的低端市场份额，对于只需要DS游戏功能又不在意外形的玩家来说是个不错的选择。

问：港版主机是中文操作界面吗？

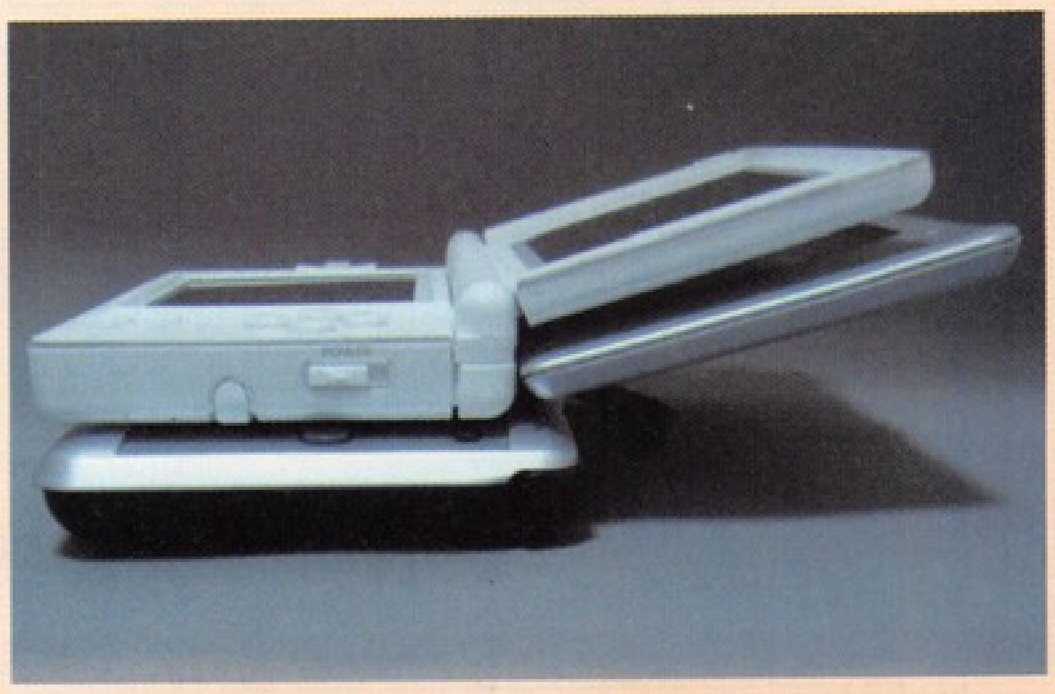
答：不是的，目前只有大陆行货主机才有中文操作界面，其他地区版本均为统一的多国语言界面，所以想要中文操作系统的话就支持神游吧。

问：行货主机可以玩水货游戏卡带吗？

答：可以的，不过反过来水货主机却无法使用行货游戏卡带。

问：市面上有透明色系的NDSL吗？

答：在GBA甚至是更早的时代，透明主机都是非常受玩家喜爱的，也许大家会奇怪为什么进入SP时代就一直都没有推出过透明色系的主机呢，其实这是一个技术上的问题，带背光的主机是不适合使用透明机壳的，那样的话严重的漏光会影响视觉效果，NDSL也是带背光的机器，所以自然就没有透明主机了。

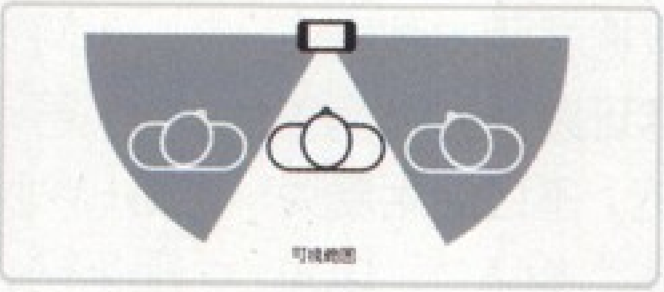


NDS COOL 周边大检阅

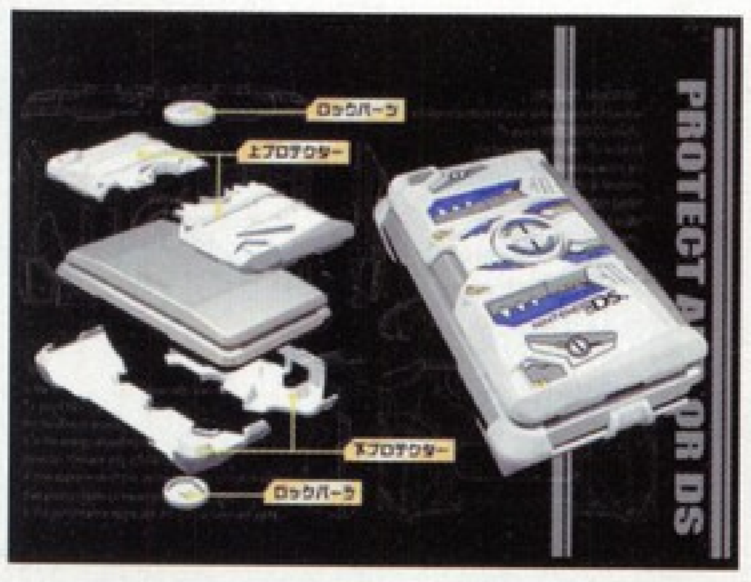
2006 年是 NDS 尽显王者之风，扩大商业阵地的年份。对于靠着灵活的机能要素与优秀的网络环境占领掌机市场江山的 NDS 来说，充实的周边商品，特别是与 Wi-Fi 有关的辅助工具，势必成为吸引玩家的有力武器。NDS 周边如同 NDS 主机一样，具有“一切为游戏服务”的务实气质。

隐私贴膜

自 NDS 面市以来多家第三方周边厂商都推出过专用液晶保护膜，不过这款来自 Miyavix 的产品却非常特殊，它最大的卖点并不是单纯的保护液晶屏幕而已，由于采用了“Light control film”技术，除了传统的降低反光率和保护屏幕之外还可以有效的缩小可视角度，从而达到只有使用者才能看清屏幕的目的，而站在其他角度的旁观者却无法清楚的看到屏幕上显示的画面，以此满足那些讨厌被旁人分享的玩家，与当今液晶屏幕追求大范围可视角度相左，创意确实奇特，不过可惜的是这款名为“OverLay Secret for Nintendo DS”的贴膜只发售了NDS版本，售价为1680日圆，NDSL 玩家恐怕要等一段时日了。



分离式保护壳



任天堂的游戏产品向来都是非常注重低龄市场的，而这款由日本Keys Factory公司出品的NDS专用保护壳“Protect Armor DS”同样也是对应小玩家的产品，整体采用ABS树脂材料，而分离式的设计就好象盔甲一样包裹在NDS机身上，并且还附赠主机贴纸，除了最基本的保护作用之外最大的卖点就是花哨的款式了，安装之后NDS俨然就变成了一部豪华四驱车，非常符合低龄玩家的胃口，而且980日元的价格也很贴近消费群。

铝制收纳盒

这是一款由Miyavix公司发售，名为"PDAIR Aluminium case for Nintendo DS"的NDS专用收纳盒，其最大的卖点就在于采用了铝金属的外壳设计，整个收纳盒的重量才99克而已，虽然非常轻巧，但坚固程度却丝毫不差，内部有专门的护垫设计以防止主机在盒内被磨损，另外开放式的设计使得玩家无须把主机从盒内取出即可完成正常操作，定价为3150日元。

电视接收器

这是由Agatsuma Entertainment公司推出的一款电视接收器，通过这台装备可以把NDS变成一台小型电视，利用天线接收到当地的电视节目，另外AV输入的设计还可以实现用NDS屏幕玩其它家用机，3节电池的电力可以提供4个小时的续航时间，除了NDS之外这款产品还对应GBA/SP，不过遗憾的是并不对应NDSL，而且9240日元的价格恐怕也足以单独购买一台小型电视了吧。

硬盘播放器

这是一款由Datel公司推出的一款NDS用迷你硬盘播放器，其功能相当于任天堂的播放君，都是扩展NDS的影音播放功能，这款外形酷似国内早期引导卡的硬盘容量高达4G，完全可以满足影音文件的存储要求，配合光盘中附带的转换软件和DS卡造型的引导卡使用，USB线也是标准配置之一，上屏用来播放，而下屏则是显示操作界面，充分利用NDS双屏非常人性化，这款播放器的定价是179美元，已经超过了主机本身，值得一提的是Datel公司也曾经推出过PSP专用硬盘。

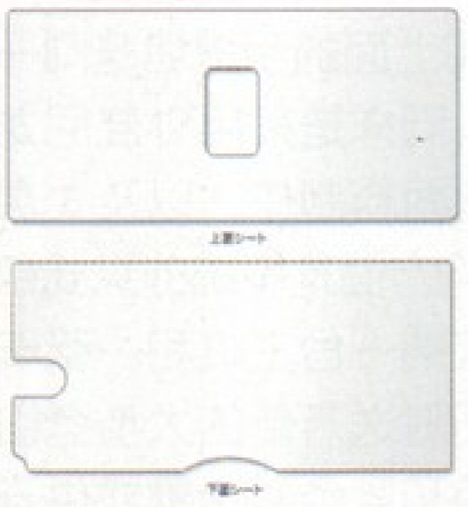
蓝布堂和收纳袋

这个日本味十足的收纳袋系列是由GAMETECH和蓝布堂合作推出的NDSL专用周边，值得一提的是蓝布堂是长野一家颇有名气的民族工艺品商店，而这个系列一共有多达十种花色，风格方面带有浓郁的东瀛气息，分歌舞伎、夏纹和小纹三种类型，樱花、团扇等日本传统的标志图案都被设计师所引用，除了款式非常特别之外，这个系列最大的卖点在于每一款收纳袋均采用木棉材料全手工制作，3980日元的定价也体现出了其应有的价值。

洛克人 EXE 主题收纳包

这款外形普通的收纳包来头可不小，是CAPCOM委托著名周边生产厂商HORI公司为NDS量身打造的，论款式论材料都没有什么过人之处，唯一醒目的是包上的“ROCKMAN EXE”标志，不过每一个包内都会附赠一张卡片，只要在“洛克人EXE5 DS”游戏中输入卡上的序列号即可换取相应的道具，这对于EXE迷来说是个不小的诱惑哦。

NDSL 机身保护贴



Miyavix 公司专门为NDSL发售的一款名为“OverLay Protector”的机身保护贴，和传统的液晶保护贴相比这款贴膜的目的是为了保护同样娇贵的主机机身，正反面两张贴膜采用了吸附式采制，即便是手误贴错了位置也可以撕下来重新来过，而且并不影响使用效果。

Keys Factory 系列 NDSL 周边

以下是日本第三方周边厂商Keys Factory随NDSL同日发售的6款专用周边产品，其中贴膜“Screen Guard DS Lite”售价为650日元，上屏部分采用100微米超薄设计，拥有最高的透光度，并且可以减少屏幕反光；名为“Smart Case DS Lite”的收纳包采用人造革材质制作，弹力设计非常贴身，售价为1800日元并有黑白两种色调；“Silicon Jacket DS”则是一款硅胶材质的主机保护套，采用开放式设计，不必把主机取出即可正常游戏，售价为1800日元，共有蓝、黑、白三种色调。同样是收纳类的“Docking Pouch DS”则是采用尼龙布料制作，除了收纳主机之外还额外附加了专门放置配件的小包，售价1580日元有蓝黑两种色调；"Lovely Boston DS"是一款典型的女性向收纳包，无论款式还是花色都非常可爱，售价为1800日元。

PDAIR 真皮皮套

“PDAIR Leather Case for Nintendo DS Lite”是由日本第三方周边厂商ミヤビックス推出的一款NSDL专用皮套，其最大的卖点就采用真皮材质制作，无论是外观还是手感都是一流的，开放式的设计无须把主机取出也可以正常完成所有的操作，除了贴身的保护主机之外还专门设计了小口袋用于放置卡带，最多可收纳三张DS卡带以及两张GBA卡带，而且购买这款皮套的话还将获赠一套液晶保护贴膜，3990日元的价格也是物有所值，颜色方面则有黑、蓝、白、绿、棕、黄共六种色调可选。

NDSL 防尘塞

这套名为“Port Protect Cap”的NDSL防尘塞是由著名的周边厂商GAMETECH推出的，采用优质橡胶制成，有了这套东西就能够防止灰尘从任何一处插孔侵入主机，它的部件分别是两个卡带槽盖和四个端口塞，除此之外还附赠一块擦拭布，这一整套产品的售价是420日元。

PEGA 主机胶套

这款NDSL专用水晶胶套是PEGA公司的产品，整个胶套使用多氯乙烯材料制作，给人感觉非常的厚实，拿在手上分量十足，有了它的保护就完全不用担心主机意外摔落了，开放式的设计不影响主机的日常操作，和同类产品相比最大的特点是背面采用了人体工学设计，突起部分的效果类似于PS2手柄，即便是单手握机也是轻而易举的，这样玩家就可以空出一只手来操作触笔了。

am3 游戏主题贴纸

这三款贴纸是am3公司为NDS量身打造的装饰类周边，包括主机的面盖和各个键位都在换装的范围之内，通过换装整台机器都会改头换面，很有限定版的派头，由于采用了吸附式设计所以在撕下来的时候也不会在机器上留下难以清洁的胶印，因此玩家使用起来也非常放心，主题方面大家都应该知道它们分别是《马里奥赛车DS》《圣剑传说DS》和《口袋妖怪》，不过可惜的是这个系列只对应NDS，NDSL机主只能说遗憾了。

DS 震动卡

震动可不是家用机的专利，只要使用任天堂发售的这款震动卡，NDS同样可以追加获得震动功能，之前震动卡只是随《银河战士 弹珠台》捆绑发售过，现在只要花1200日元可以买到独立发售的震动卡了，值得一提的是NDSL专用震动卡也同样定价为1200日圆，不过至今为止支持震动功能的游戏只有《银河战士 弹珠台》《瞬感连环方块》和《马里奥与路易RPG2》三款而已，希望今后此类游戏能够多起来。

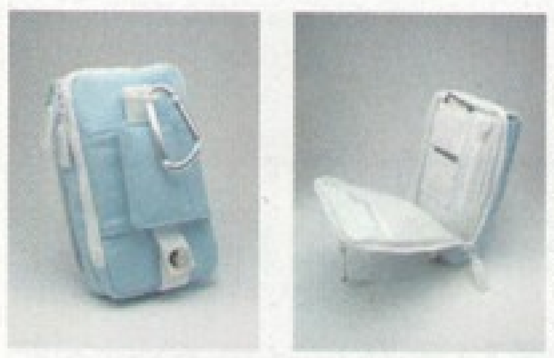
NDSL 尼龙收纳包モリガング

这款收纳包和上面的手提包是同一个系列的产品，同样是采用外层尼龙和内层毛织物的面料制作，以及 3 层 PE 垫缓冲，结构方面是传统的纵式口袋设计，可以收纳一台主机和一张卡带，除此之外还附送方便的大型登山环，一共有黑色和蓝色两个款式供玩家选择，每一款的售价为 840 日元。

Smart 系列收纳包＋手提包

这两款NDSL 专用包同为日本玩具厂商MORI TOYS出品，其中"Smart Pouch Lite"是传统的翻盖腰包设计，内部结构比较简约，而且用料十分讲究，最大程度的防止主机受到摩擦损伤，可以收纳主机和一盘卡带，而另一款"Smart Shoulder Lite"则是采用手提式外观设计，容量自然更大，除了主机以外还可以收纳诸如充电器之类的配件，这两款包的售价分别是 840 日元和 1260 日元，共有蓝黑两个色调。

NDSL 收纳包（五色纵款）ホリ



这是一款由日本第三方周边厂商专门为NDSL 量身打造的收纳包，整个包身由非常柔软的布制面料精工制作，可以安心的保护主机不受磨损和外力的撞击，大型登山环和皮带圈可以很方便的把收纳包固定在背包或皮带上，除了收纳主机之外还额外设计了放置 DS 卡带和小型周边配件的专门口袋，一共有黑色、青色、白色、蓝色、粉色这 5 款颜色供玩家选择，每款 1344 日元。

DS 家居收纳盒ゴイチ

这款家居风格的收纳盒款式十分别致，和传统收纳包注重携带不同，可以说是一个小型抽屉，整体设计非常的简洁明了，盒身采用了高级透明材料制造，总共有两层，分别有放置机器的位置和收纳卡带的独立卡槽，把这款收纳盒装满可需要非常雄厚的资金哦。

DS 卡带收纳盒（透明 6 本装）モリガング

这款全封闭式的 DS 卡带收纳盒采用全透明超薄设计，总共可以容纳6张DS卡带和 1 支触笔，售价为 420 日元。

圣剑传说 DS 主题贴膜

这款和圣剑传说 DS 同日发售的 NDS 贴膜采用静电吸附式材质，所覆盖的部位包括主机面盖以及屏幕两边和左右两个键位区，除了基本的保护防磨功能之外，装饰才是这款贴膜的卖点，款式方面一共有 5 款，每款定价为 500 日元。

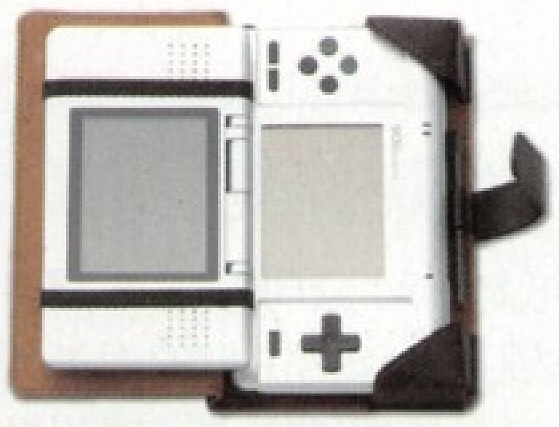
怪盗鲁索收纳袋＋贴纸

这套NAMCO的DS游戏《怪盗鲁索》的相关周边产品是不单独发售的，它们被收录在今年6月15日发售的限定版游戏之中，只有抢先在指定卖店购入才有机会获得，主题贴纸可以把爱机装扮一新，然后收纳在绒布袋内，简直连主机也变成限定版的了，对该游戏的粉丝来说是个不小的诱惑哦。

NDSL 收纳包（五色横款）ホリ

这款 NDSL 收纳包和上面的收纳包是同一个厂商的系列产品，采用了相同的柔软面料，口袋和色调方面的设计也是相同的，但在结构方面则有所不同，相比之下这款包是横向设计，把主机放在包内即便不取出来，只要开盖即可玩游戏，不过 L 和 R 键是无法操作到的，价格也相对便宜一些，为每款 819 日元。

DS 笔记本收纳包ロアス



这款收纳包采用了笔记本式的结构设计，外层面料是光滑的皮革，而内层则是采用柔软的起毛皮革面料，能够最大程度的保护主机不受磨损，稳重的茶色和谈驼色款式对应广泛的年龄层，为开放式价格。

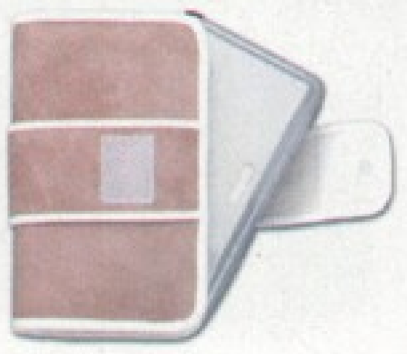
DS 卡带收纳盒（旅行箱式）

这款专业卡带收纳盒采用了旅行箱式的全封闭设计，内层的高级橡胶材质确保卡带不会受到磨损，总共可以容纳 3 张 DS 卡带和 3 张 GBA 卡带，另外还有 1 支触摸笔的放置空间，定价 714 日元。

DS化装式收纳包ロアス

很明显这是一款专门为女性玩家设计的收纳包，如果没有主题LOGO的话这简直就是一款标准的化装包，双拉链的设计使用起来很便利，除了收纳主机之外没有多余的设计，整体给人感觉非常简洁，色调有女性最喜爱的淡蓝和粉红两款，开放式价格。

DS笔记本收纳包（女款）ロアス



这又是一款笔记本式的DS收纳包，和同类产品相比在外观设计方面明显是对应女性玩家的，采用质地柔软的皮革面料制作，手感非常出众，除了收纳主机之外没有其他附加功能，一共有灰色和蓝色两款，开放式价格。

NDSL尼龙手提包モリガング

这是一款手提包式的NDSL专用收纳包，外层采用了质地结实的尼龙面料制作，内层则是采用了一种名为弗伦奇拉的毛织物面料，这种面料最大的特点就是质地柔软，能够最大程度上的防止摩擦，除此之外内部还有多达3层的PE垫缓冲设计，即便是不慎滑落也可以保证主机不受损，除了专门的主机收纳层之外还有用了放置配件的隔层，这款收纳包的价格是1260日元。

DS卡带收纳盒（主机式）テンヨー

这是一款创意十足的趣味DS卡带收纳盒，看上去就是一部超小尺寸的DS主机，把盒子打开里面可以容纳最多2张DS卡带，上屏部分和真实主机一样可以翻盖，而且透过镂空的下屏可以看到卡带的封面图案，另外还额外附送了对应的微型主机吊绳，设计堪称一绝，售价为819日元，共有银色、青色、粉色3个款式。

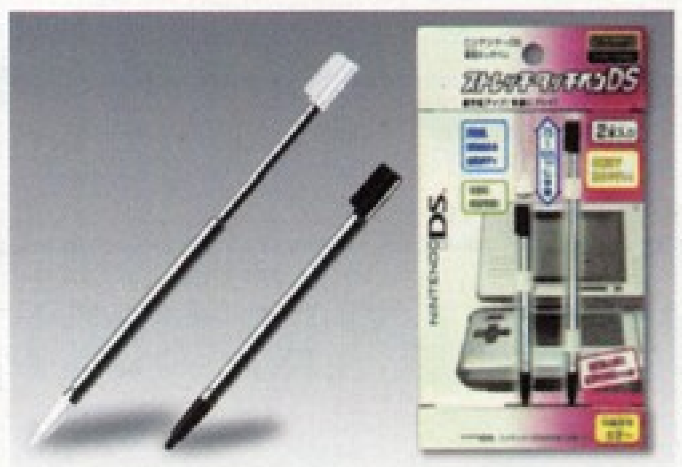
DS胶套キーズファクトリー

这款DS专用胶套采用高级硅胶材料制作，虽然是超薄面料但坚韧度值得信赖，绝对不会因为拉扯而破损，款式非常的贴身，一点都不影响DS本身的造型，而且安装起来也十分方便，即便是不取下也能够完成跟换卡带和充电等日常操作，一共有淡蓝、乳白、石墨3种色调供选择，每一款的价格是1800日元。

DS收纳包NEO（纵型／横型）

这是日本三英贸易公司生产的DS专用收纳包，采用了传统的纵型／横两种结构设计，可调节长度的肩带可以让玩家非常方便的携带，除了收纳主机之外，这款包还额外设计了放置2张DS卡带、2张GBA卡带和充电电源的小口袋，颜色方面有黑色、蓝色、红色3种，每款售价为1050日元。

DS金属触笔



这款触笔最大的卖点就是采用了全金属笔身设计，笔杆的伸缩功能非常实用，最长可以达到10.5厘米，笔尖的材料和标准笔是相同的，价格为700日元。

DS卡带收纳盒（托盘式）ゴイチ

这是一款以放置DS卡带为主要功能的收纳盒，采用了无盖托盘式设计，总共可以容纳最多8张DS卡带和2张GBA卡带，除此之外还有一台主机的位置，售价是504日元。

充电干电池适配器

第三方周边厂商GEMETECH专门为NDSL推出的一款应急充电包，通过4节干电池的电力给主机充电，以应付玩家在不便正常充电时的续航需要，售价为980日元，共黑白两款色调供玩家选择。

DS多彩触笔（圆珠笔型）

这是日本三英贸易公司专门为DS推出的圆珠笔型触笔，除了握感优良之外可选颜色丰富多彩是这套产品的卖点，一共有紫色、黄色、粉色、蓝色、红色、黑色6款，全部采用富有时尚感的半透明设计，售价为每款294日元。

DS双子收纳包（横型） モリガング

这款收纳包采用双子分体式设计，其中大包收纳主机，而小包则是专门用来放置配件，最多可以容纳4张DS卡带和一套充电电源，值得一提的是小包内层采用了防静电的面料，最大程度的防止DS卡带的宝贵数据因为静电的原因意外丢失，双拉链的设计令开取十分的便利，总共有蓝色和黑色两款色调，每款售价为1260日元。

DS牛皮收纳包（腰包式） グルマンディーズ

这款收纳包同样采用真牛皮面料制作，外观方面采用了类似腰包的设计，拉链式开取非常的便利，大容量的收纳空间是这款包的特点，除了主机之外包括DS卡带、GBA卡带、甚至是充电电源在内的配件都可以顺利的容纳，发售价为2940日元，一共有白色、深棕色、淡棕色3个款式。

DS网面收纳包グルマンディーズ

这款收纳包的结构和上面的产品基本上是一样的，同样采用拉链式的开取方式，同样拥有超大的收纳空间，唯一不同的是这款包的面料是网纹，不过价格并没有因此而改变，同为2940日元，一共有白色、黑色、红色、蓝色、黄色5款。

DS动物之森主题收纳包（提包式）

这是日本三英贸易公司推出的动物之森主题DS收纳包，采用手提包式的结构设计，当然也可以通过附赠的肩带实现肩背，每一款都会有相关主题LOGO和不同的角色挂件，除了收纳主机之外还可以容纳包括卡带和充电电源在内的众多配件，售价为1575日元，一共有棕色、淡绿、青色3个色调。

DS动物之森主题收纳包（笔袋式）

同样为动物之森系列主题产品，这款收纳包采用了传统的笔袋式结构设计，除了收纳主机之外还可以容纳为数众多的卡带，这其中包括最多18张DS卡带和9张GBA卡带，另外还有专门用来放置触摸笔的位置，可以说是海量收纳了，一共有青色和绿色两个款式，每款1575日元。

DS口袋妖怪主题收纳箱

这款收纳箱LOGO方面引用了2005年夏天上映的口袋妖怪电影，整体采用手提箱式的设计，内部有特制的海棉托盘用来固定和保护主机，还专门设计了用来放置卡带和配件的位置，其中最多可以收纳6张DS卡带和2张GBA卡带，配件方面可以容纳一根触摸笔和一套充电电源，而且电源收纳部分是一个独立带盖的小盒，出人意料的是这款收纳箱只要1995日元而已。

DS网面收纳包＋擦拭布（纵型／横型）ロアス

这两款结构为纵型／横型的收纳包外层采用网状面料制作，内层则是比较柔软的材料，双拉链的设计令开取十分的便利，除此之外还附送一张专业级的主机擦拭布，共有黑色、灰色、红色、蓝色4个颜色，开放式价格。

DS牛皮收纳包（笔记本式） グルマンディーズ

这款收纳包由真牛皮面料精工打造，手感绝对是超一流的，内层的柔软程度也非常值得信赖，结构方面采用开放式的笔记本设计，内部有用于固定主机的卡槽，颜色方面对应了白色、蓝色、粉红、黑色、红色这5款日版主机，每款售价3129日元。

DS 口袋妖怪主题胶套

这款收纳产品除了具有普通胶套的一切素质之外，最大的卖点就是主机面盖部位有大人气的口袋妖怪主题 LOGO，总共有 3 个款式，每款售价 525 日元。

NDSL 专用加长触笔(HORI)

这款是专业周边制造厂商 HORI 专门为 NDSL 发售的触笔，和随机附带的标准触笔相比这款笔的特点在于自由伸缩的功能，最长可以达到 13 厘米，不用的时候可以收缩至标准笔的长度插在机器里，笔尖的材质采用和标准笔相同的高级材料，绝对不会对屏幕产生不良影响，一共有白色、深蓝色、粉色 3 款颜色，两枚组的售价是 420 日元。

动物之森主题触笔

这款触笔采用圆珠笔型的设计，较粗的笔杆使得即便是长时间游戏也不会感到疲劳，动物之森的 LOGO 是点睛之笔，共有嫩绿色和橙色两款颜色，售价为 336 日元。

DS 真皮收纳包ロアス

这是一款由超高级真皮精工制作的 DS 专用收纳包，由于是真皮皮革面料无论是视觉效果还是手感都是一流的，从外观设计上与其说是收纳包其实更接近与时下非常流行的公文手包，可以对应到广泛年龄层面的玩家，一共有黑色和酱色两个稳重的色调，这款收纳包采用开放式定价，不过无论如何都不应该便宜才对。

DS 触笔（圆珠笔型）ゴイチ

这款触笔是 2005 年 3 月份发售版本的强化版，和前版相比这一次在外形方面做出了相应的调整，除了更加美观之外笔杆也更粗了一点，握感方面有所提升，笔尖采用和标准笔相同的材质，定价为 368 日元。

DS 触笔（铅笔型）キーズファクトリー

这是由第三方周边厂商生产的 DS 铅笔造型触笔，笔尖采用了和标准笔相同的材质，可以安心使用，长度为 11.5 厘米，粗细也刚刚最适合手握，除了颜色讨好之外气泡的装饰作用也很明显，设计灵感来源于橘子、甜瓜、清凉饮料、汽水、山莓，每款的售价为 500 日元。

任天狗主题 DS 触笔（圆珠笔型）

这款触笔的造型和上面的产品是一样的，唯一不同的是笔身采用了纯白色调，除了笔杆上印有任天狗 LOGO 之外，笔帽上还有可爱的狗狗吊坠，定价为 368 日元，用这款笔玩任天狗堪称绝配。

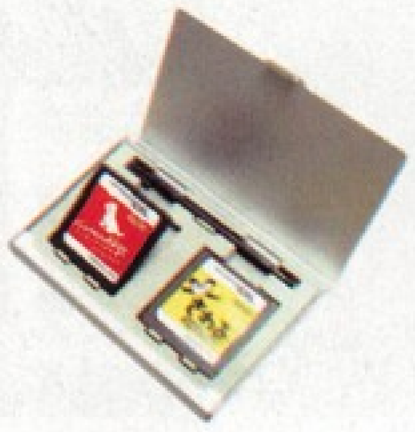
口袋妖怪主题 DS 卡带收纳盒

大人气的口袋妖怪主题 LOGO，收纳盒的颜色也是皮卡丘式的标准黄色，而且在合上盖子的时候本体的造型就是大号的 DS 卡带，设计非常巧妙，内部可以容纳 3 张 DS 卡带、1 张 GBA 卡带和 1 支触控笔，定价 500 日元。

DS 信封收纳包ロアス

这款收纳包采用了信封式的外观设计，高弹力的面料确保了优秀的抗摔能力，除了主机之外不能收纳卡带和配件，功能比较单一，有深蓝色、淡蓝色、黑色、灰色4款颜色，开放式价格。

3 款主题 DS 卡带收纳盒ジュピター



由于采用了超高级的铝金属材质，所以这款收纳盒无论是视觉效果还是手感都十分突出，总共可以收纳2张DS卡带和一支触笔，主题方面是3款大人气的任天堂游戏，摸摸瓦里奥制造、星之卡比和任天狗，每款售价是 525 日元。

2005~2006 NDS游戏年鉴

2005 年下半年到 2006 年上半年，NDS 继续保持着旺盛的软件发售势头。夏季前后“脑锻炼”系列的走红直接带来了NDS 在软件市场占领上的成功，此后，这些游戏以“Touch！ Generations”系列的形式确立下来，成为稳定NDS 新市场的常青软件。2005 年年底，“Wi–Fi”网络服务开通，以《马里奥赛车》《动物之森》为代表的“网络市掌机游戏”成了NDS 软件阵营中的新王牌。到了 2006 年，任天堂进一步加强了和第三方软件商的合作，很多著名家用机游戏的移植版以及动漫作品的改编游戏纷纷出现在NDS 上。

ACT

钻地小子·挖掘冲锋

评分 75 分

游戏原名：ディグダグ ディギング ストライク

开发厂商：BANDAI–NAMCO GAMES

发售日：2005 年 9 月 8 日　零售价格：5040 日元

将初代《钻地小子》和《钻地小子 2》合在一起的新作。上下屏分别显示地上与地下两张地图，主角需要一边在地下挖掘，一边沿着上图中的位置在地面上掘出裂缝包围住在地面上活动的BOSS，让BOSS沉入地底。收集地下的化石还能开启隐藏关卡。

AVG

逆转裁判·复苏的逆转

评分 95 分

游戏原名：逆转裁判 苏る逆转

开发厂商：CAPCOM

发售日：2005 年 9 月 15 日　零售价格：5040 日元

著名法庭辩护游戏《逆转裁判》第一代的移植作品。本作在移植时进行了大幅变更，并且追加了全新制作的第五话，将一代与二代的剧情联系到了一起。新角色宝月茜和宝月巴姐妹登场，证物变成了3D图像，还追加了触笔和麦克风操作等NDS 独有的要素。

ETC

福蛋的商店街

评分 75 分

游戏原名：たまっごちのプチプチおみせっち

开发厂商：BANDAI–NAMCO GAMES

发售日：2005 年 9 月 15 日　零售价格：5040 日元

和可爱的“福蛋”们一起开洗衣店或者蛋糕房等，进行各种经营的游戏。店铺一共有11种，只要令顾客们感到满足，就能使店铺的经营逐渐壮大。可以当作伙伴的“福蛋”共有三种，其它“福蛋”则作为顾客登场。游戏中总共有80 种以上的“福蛋”。

ACT

恐龙对战·巨兽冠军 最强 DNA 发掘大作战

评分 50 分

游戏原名：恐龙对战 ダイノチャンプ 最强 DNA 发掘大作战

开发厂商：TAITO

发售日：2005 年 9 月 22 日　零售价格：5040 日元

寻找化石，将化石复活成恐龙，再操作恐龙进行对战的选项式动作游戏。在化石挖掘模式中，玩家需要用触笔操作调查员开拓地层进行化石收集。在研究所中复活的恐龙既可以登入图鉴，也可以进行通信对战。对战时，玩家通过触笔选项来控制恐龙的行动。

RAG

大合奏!乐团兄弟 追加曲目卡带

评分 80 分

游戏原名：大合奏！バンドブラザーズ 追加曲カートリッジ

开发厂商：任天堂

发售日：2005 年 9 月 26 日　零售价格：2800 日元

为NDS 音乐游戏《大合奏！乐团兄弟》追加演奏曲目的扩张卡带，总共收录了32 首乐曲，其中包括任天堂于2005 年7月至8月在官网征集投票选出的《世界仅有一朵的花》《SMILY》等著名曲目，还包括《动物之森》等任天堂著名游戏的BGM。

TAB

触摸游戏 Party

评分 45 分

游戏原名：タッチゲームパーティー

开发厂商：TAITO

发售日：2005 年 9 月 29 日　零售价格：5040 日元

将众多经典桌上游戏搬上NDS的小游戏集。作品中共收录了“黑白棋”“扑克接龙”“神经衰弱”等7种游戏，玩家要按照上屏中的提示，用触笔在下屏中完成游戏操作。除了和陆续出现的鬼怪们进行对战的“剧情模式”之外，游戏中还有“任务模式”与“对战模式”。

ARPG

伦敦怪谈·迷宫的洛丽塔

评分 70分

游戏原名：ロンドニアンゴシックス－迷宮のロリィタ－

开发厂商：MEGACYBER

发售日：2005年10月13日　零售价格：5040日元

游戏以19世纪的伦敦为舞台，为了救出被抓走的父亲而身陷迷宫的女主角艾莉丝借助魔法衣装的力量，在多达130个以上的迷宫中进行探索。在迷宫中打倒怪物能够获得各种素材，收集素材后就可以制作多彩的魔法衣装了。做成的衣装可以在“观赏模式”中自由察看。

AVG

宝宝从哪来？

评分 80分

游戏原名：赤ちゃんはどこからくるの？

开发厂商：SEGA

发售日：2005年10月20日　零售价格：5040日元

以前卫的画面和音乐表现，以及独特的游戏内容而闻名的《原为你而死》的续作。为了接近自己憧憬的女性，并和情敌进行感情上的争夺，玩家需要利用触笔和麦克风挑战各种各样的小游戏。游戏中还搭载了通过相性诊断来判断出生孩子个性的“生宝宝”模式。

AVG

福星小子·无尽之夏

评分 65分

游戏原名：うる星やつら エンドレスサマー

开发厂商：MMV

发售日：2005年10月20日　零售价格：5040日元

将同名漫画游戏化的作品。诸星当和拉姆进入了宇宙电视购物购买的“大恋爱模拟机器”，在模拟世界的“友引町”中展开自由生活。本作是提升好感度式的传统型AVG，用触笔点触角色，就能看到各种各样的反应，这个系统非常符合原作中诸星当的性格。

AVG

研修医·天堂独太2 命之天秤

评分 85分

游戏原名：研修医 天堂独太2－命の天秤－

开发厂商：SPIKE

发售日：2005年10月20日　零售价格：5040日元

拯救患者的医疗AVG第二代。主人公天堂独太的进修进行到了第二年，玩家将体验到天堂独太成长后的经历。本作的剧情容量大幅上升，除增加了恋爱要素之外，还准备了三种不同的结局。通过触笔进行的“手术”也得到了强化，可以通过“集中”来获得提示。

ACT

超级公主碧奇

评分 85分

游戏原名：スーパープリンセスピーチ

开发厂商：任天堂

发售日：2005年10月20日　零售价格：4800日元

《马里奥》系列的主人公马里奥兄弟被库巴抓走，而向来充当“被拯救”角色的碧奇公主成了冒险救人的主角，本坐就是这样一款与本家《马里奥》风格相似而情节相反的2D横版动作游戏。利用触笔选择发动的“喜怒哀乐感情系统”是顺利攻略的关键。

PUZ

口袋管理员

评分 80分

游戏原名：ポケモントローゼ

开发厂商：POKEMON

发售日：2005年10月20日　零售价格：3800日元

从画面上方陆续降下的口袋妖怪头像横竖连成四个就能消去。头像可以用触笔进行上下左右的平移。在“管理良机”时只需要连成两三个头像就能消去，是获得高分的好机会。游戏模式共有4个，登场的口袋妖怪有380种以上。游戏中还附带了图鉴收集要素。

RPG

翼年代记

评分 70分

游戏原名：ツバサクロニクル

开发厂商：ARIKA

发售日：2005年10月27日　零售价格：5229日元

将动漫领域的人气作品游戏化的NDS用RPG。主人公小狼为了取回飞散在异世界的小樱的记忆而在各种世界中展开冒险。战斗是卡片游戏的方式，角色卡片共有50种以上。当卡片得到成长时，一些卡片的图案还会发生变化。玩家可以通过联机交换彼此的卡片。

ACT

幻侠乔伊·乱划

评分 90分

游戏原名：ビューティフルジョー スクラッチ

开发厂商：CAPCOM

发售日：2005年11月2日　零售价格：5040日元

在本作中，操纵着各种“VFX POWER”的幻侠乔伊和妹妹“茉莉”一起和谜之军团进行战斗。除了放慢画面的经典VFX“慢速”之外，本作中还追加了用触笔打倒敌人的“点触”以及用触笔在整个触摸屏上划动来攻击所有敌人的“乱划”等NDS独有的VFX。

ETC

谁都能玩大全

评分 85 分

游戏原名：だれでもアソビ大全

开发厂商：任天堂

发售日：2005年11月3日　零售价格：3800日元

国际象棋、跳棋等棋类游戏，各种扑克游戏，以及保龄球、飞镖等仿真游戏都可以在这款《谁都能玩大全》中玩到。游戏中共收录了40种以上的小游戏，所有游戏都可以用触笔进行操作。游戏可以实现至多8人的联机对战，对战中还可以进行一般的书写聊天。

SPG

大人的DS高尔夫

评分 85 分

游戏原名：大人のDSゴルフ

开发厂商：任天堂

发售日：2005年11月10日　零售价格：4800日元

用触笔操纵球棒，通过直觉操作来击球的高尔夫游戏。将触笔向下划就能做出挥杆动作并决定击球的力道，之后将触笔正确向上划就能打出好球，各种棒球技巧再现非常精确。游戏中共收录了19条赛道，更换俱乐部、检查赛道状况等动作都可以用触笔直接完成。

SLG

漫画家出世物语DS 憧憬！漫画家育成游戏

评分 50 分

游戏原名：まんが家デビュー物语DS あこがれ！まんが家育成ゲーム

开发厂商：TDK CORE

发售日：2005年11月10日　零售价格：5040日元

让一位以当上漫画家为目标的女初中生经过三年时间达成自己梦想的育成型SLG。剧情中穿插了20种以上的小游戏，成功玩穿这些小游戏就能收集到提升主人公能力的道具。玩家用触笔完成的画作可以保存下来，至多可以保存10张，还可以制作简单的翻页动画。

ARPG

口袋妖怪·不可思议的迷宫 青之急救队

评分 75 分

游戏原名：ポケモン不思议のダンジョン 青の救急队

开发厂商：POKEMON

发售日：2005年11月17日　零售价格：4800日元

变成了口袋妖怪的主人公和伙伴们一起结成了急救队，从灾害中拯救遇到困难的口袋妖怪们。游戏的舞台是著名的地图即时生成型RPG《不可思议的迷宫》，主人公要一边和野生口袋妖怪们战斗，一边向迷宫深处进发。GBA版的《赤之急救队》与本作同时发售。

ACT

拜托My Melody 梦之国的大冒险

评分 60 分

游戏原名：おねがいマイメロディ 梦の国の大冒险

开发厂商：TDK CORE

发售日：2005年12月22日　零售价格：5040日元

本作的主角是只外形像“小红帽”一样的小兔“My Melody”。为了救出被抓走的同伴，“My Melody”要在七个关卡的舞台中展开冒险。收集散落在关卡中的“虹色的乐谱”，主角的服装种类就会增加。游戏中还有对着麦克风吹气就能使主角飞起的有趣系统。

SLG

欢迎光临 动物之森

评分 100 分

游戏原名：おいでよ どうぶつの森

开发厂商：任天堂

发售日：2005年11月23日　零售价格：4800日元

销量创下奇迹的超级大作，玩家将在动物们和平共处的村庄中成为一名住民，享受充满各种乐趣的悠闲生活。游戏中的时间流动与现实相似，景色会随着晨昏与季节的变化而变化，玩家可以垂钓、捕虫、种植、收集各种生活道具，并通过游戏网络交流自己的梦幻体验。

ETC

七田式训练 右脑锻炼DS·瞬感胜负！记忆力/集中力/判断力

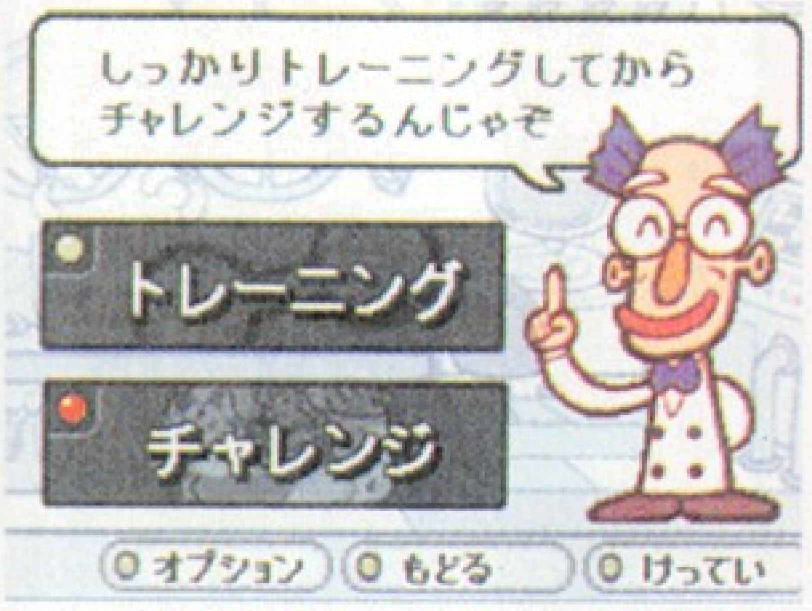
评分 65 分

游戏原名：七田式トレーニング 右脑锻炼ウノタンDS 瞬カン胜负！记忆力/集中力/判断力

开发厂商：INTER CHANNEL

发售日：2005年11月23日　零售价格：3990日元

基于“给予视觉情报就能对右脑产生刺激”的理论而制成的右脑锻炼软件。三个版本内容不同，《记忆力》中有回答提示过的数字的“数字记忆”，《集中力》有迅速数清画面中点数的“点阵”，而《判断力》中有从相似汉字中找出相同汉字的“找汉字”等内容。



ACT

索尼克 冲刺

评分 70 分

游戏原名：ソニック ラッシュ

开发厂商：SEGA

发售日：2005年11月23日　零售价格：5040日元

迎来新角色“Blaze”的NDS首部《索尼克》作品。本作最大的特点是上下屏相连的地图场景，系列传统的“高速”感觉在宽阔场景中表现得淋漓尽致，游戏基本上是2D动作，但BOSS战是仅仅使用上画面来表示的全3D战斗，镜头运用充满临场感。

TAB

厉害！将棋爷爷 和我一决胜负吧！

评分 45分

游戏原名：あっぱれ！将棋じいさん－わしと胜负じゃ－

开发厂商：SUCCESS

发售日：2005年11月24日　零售价格：2940日元

游戏中共有三个模式：从11级一路战胜对手晋升到段位的“本将棋”，对合计3000条问题进行破解的“将棋局”，以及可以将“步”以外棋子在对手看不见的情况下进行自由配置的“盲将棋”。作为游戏招牌对手的“将棋爷爷”被设定为拥有2段棋力的老棋手。

SLG

甲虫格斗 虫－1大奖赛

评分 45分

游戏原名：甲虫格斗 ムシ－1 グランプリ

开发厂商：ROCKET COMPANY

发售日：2005年11月24日　零售价格：4179日元

游戏中出现了“大力神甲虫”“大锹形虫”等三十多种世界上的著名甲虫，玩家们驱使这些甲虫，在三行三列的九格式赛场中进行对战。游戏时，玩家需要准确预测对手的下一步行动，并使用自行编辑的必杀技展开攻击，战略性非常丰富，联机对战也很有乐趣。

SPG

滑雪小子PARTY

评分 65分

游戏原名：スノボキッズ パーティ

开发厂商：ATLUS

发售日：2005年11月24日　零售价格：5040日元

其它机种上推出的滑雪游戏在NDS上的复刻版。玩家要一边使用技巧和道具干扰对手，一边力争用最快速度到达终点。每个角色都拥有独特的技巧，完成各种技巧之后就可以积攒“SBK槽”，此时如果能完成指定的特殊技巧，可以使角色的能力值上升。

TAB

日本职业麻将棋士会监修 成为麻将专家DS

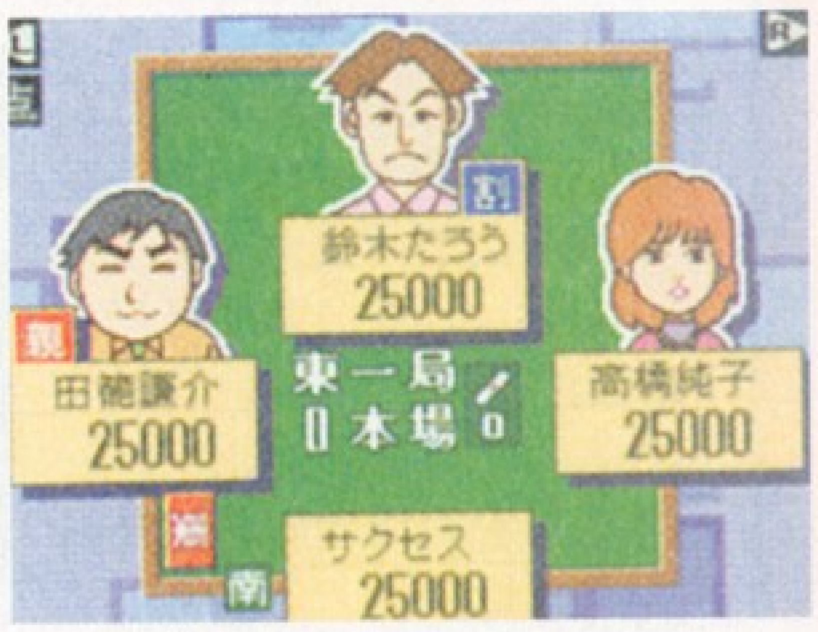
评分 60分

游戏原名：日本プロ麻雀棋士会监修 プロになる麻雀DS

开发厂商：SUCCESS

发售日：2005年11月24日　零售价格：3990日元

游戏技巧非常接近真实麻将的游戏。在“自由对局”模式中，玩家可以从10位真正的日本麻将棋士协会所属职业牌手中选择对手对局。此外，游戏中还收录了“麻将问题集”“实力认定”“牌谱研究”“麻将辞典”，以及利用联机功能进行对战的“通信对局”等模式。



ACT

泡泡龙DS

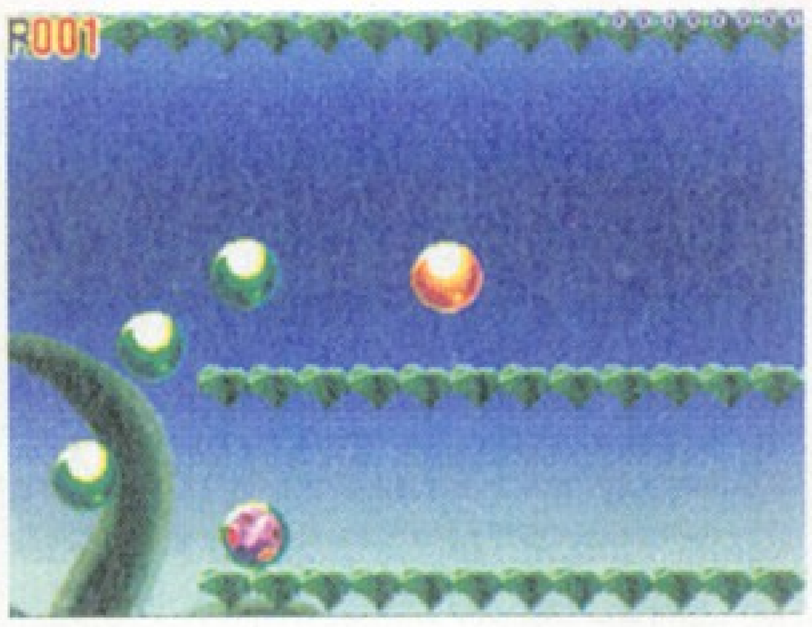
评分 70分

游戏原名：バブルボブルDS

开发厂商：TAITO

发售日：2005年11月24日　零售价格：5040日元

活跃在各个机种上的《泡泡龙》移植到了NDS上，游戏中的关卡总数超过100个。除了与街机版流程相同的“古典模式”之外，游戏中还搭载了画面贯穿上下两屏的“NEWAGE模式”，这个模式对应NDS特有的触笔操作，并且可以实现4人同时协作或对战。



ACT

哈里·波特与火焰杯

评分 60分

游戏原名：ハリー?ポッターと炎のゴブレット

开发厂商：E·A

发售日：2005年11月26日　零售价格：5040日元

将同名电影搬到NDS上的作品，游戏流程基本上沿着原作展开。玩家要分别使用哈里等三人的能力解开地图上的各种谜题。通过触笔操作可以使出各种魔法，其中还包括三人合力使出的合体魔法。除此之外，游戏中还准备了很多其它使用触笔的要素。

ACT

超级猴子球DS

评分 60分

游戏原名：スーパーモンキーボールDS

开发厂商：SEGA

发售日：2005年12月1日　零售价格：5040日元

操作乘在一个球体中的小猴子，转动球体滚向终点的游戏。在这个NDS版中，小猴子的操作是使用触笔来进行的，比以前更具直觉性。除以前作品中的关卡外，本作还增加了新关卡，总数达到100关以上。在“聚会模式”中，还可以实现4人同时对战。

ACT

史莱姆大冒险2 大战车与尾巴团

评分 70分

游戏原名：スライムもりもりドラゴンクエスト2 大战车としっぽ团

开发厂商：SQUARE·ENIX

发售日：2005年12月1日　零售价格：4990日元

从《勇者斗恶龙》中派生出来的，以史莱姆为主角的动作游戏续作。主人公史莱姆需要一边和敌人战斗，一边寻找被监禁起来的同伴。用巨大战车对击的“勇车战”是游戏中的亮点，玩家在关卡中通过动作冒险收集到的各种资材就是战车的炮弹。

RPG

机兽传说 DS Legend of Arcadia

评分 55 分

游戏原名：ゾイドサーガ DS –legend of arcadia–

开发厂商：TAKARA–TOMMY

发售日：2005 年 12 月 1 日 | 零售价格：5040 日元

集结《ZOIDS》中角色的RPG 作品第四代，对机兽进行自由改装的系统依然健在。在地图上时，下屏会显示出雷达，供玩家进行索敌、发现陷阱、搜寻道具等操作。此外，本作中还追加了很多NDS独有的要素，例如用触笔编成部队，以及上下屏分割的资料集等。

FTG

龙珠 Z 舞空烈战

评分 70 分

游戏原名：ディグダグ ディギング ストライク

开发厂商：BANDAI–NAMCO GAMES

发售日：2005 年 12 月 1 日 | 零售价格：5040 日元

作为 GBA 版《龙珠 Z 舞空斗剧》续作推出的格斗类游戏，《龙珠》中的各种角色一边在空中飞舞一边进行战斗。除了一对一之外，还可以编成至多三人的组合进行组队战。游戏中有很多原创剧情和原创必杀技，玩家可以充分体会到热血沸腾的格斗感觉。

ACT

我们是 Pretty Cure・Max Heart 坚决！ Pretty Cure 在 DS 上合力作战！

评分 55 分

游戏原名：ふたりはプリキュア マックシャート DANZEN！ DSでプリキュア カを合わせて大バトル！！

开发厂商：BANDAI–NAMCO GAMES

发售日：2005 年 | 零售价格：5040 日元

通过简单操作使出各种技巧的横版动作游戏，玩家操作的角色和负责辅助的 NPC 一起进行战斗。游戏在下画面中进行，攻略提示、插入情节和必杀技特写在上屏中显示。原作动画的声优为游戏进行了全程配音。游戏中还准备了三种使用触笔的小游戏。

ETC

Raki Suta 萌训练

评分 65 分

游戏原名：らき☆すた 萌えドリル

开发厂商：

发售日：2005 年 12 月 1 日 | 零售价格：3990 日元

以同名漫画为主题的脑锻炼游戏，通过触笔书写实现的计算和记忆锻炼，以及使用麦克风的题目等，训练问题多种多样。游戏中共有和搭档一起进行 AVG 的“剧情模式”，单纯回答问题的“集中训练”以及观赏游戏中获得图片的“图集模式”。本作可以进行通信对战。

ETC

哈姆太郎・谜之 Q 白云上的问号城

评分 65 分

游戏原名：とっとこハム太郎 ナゾナゾ Q 云の上の？ 城

开发厂商：任天堂

发售日：2005 年 12 月 1 日 | 零售价格：4800 日元

《哈姆太郎》系列在NDS上的第一部作品。游戏中搭载了各种各样的模式，有哈姆太郎为了到天空之城见到公主而和“谜Q团”一决高下的剧情模式“天空哈姆君Q”，也有随意挑战合计450道谜题的自由模式“随意君Q”等。随着游戏进行，游戏要素会不断丰富。

SPG

超级职棒君・口袋版 8

评分 70 分

游戏原名：パワプロクンポケット 8

开发厂商：

发售日：2005 年 12 月 1 日 | 零售价格：5229 日元

系列第8代，以选手育成模式“SUCCESS”为主要内容的作品。本作中的选手育成称作“特命猎人编”，主人公作为特别探员潜入棒球队，目的是通过观察实际比赛揪出进行过生化改造的违法球员，肃清棒球运动。积攒“职棒点数”可以购买道具及小游戏。

PUZ

滚动迷宫

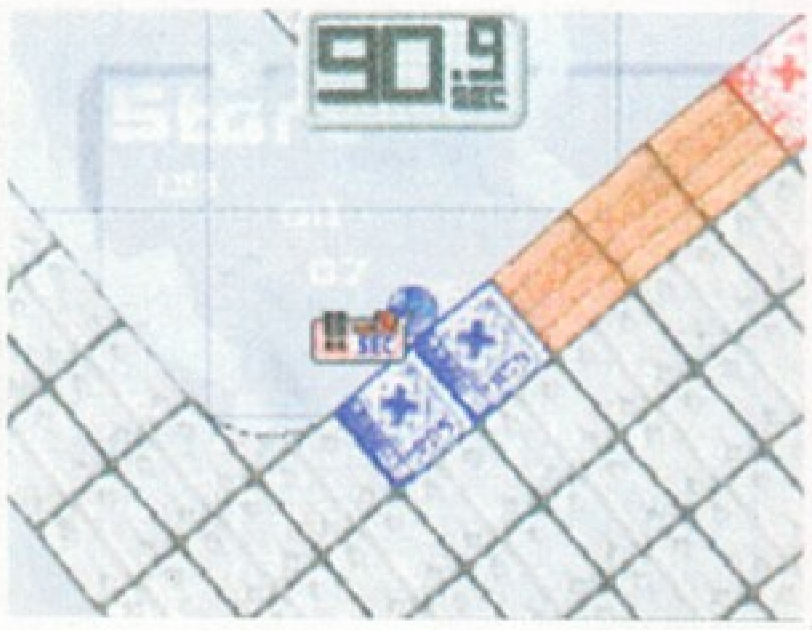
评分 55 分

游戏原名：まわしてコロン

开发厂商：TAITO

发售日：2005 年 12 月 1 日 | 零售价格：5040 日元

继承了 TAITO 传统作品《骆驼球》系统的游戏。玩家要用触笔转动背景上的迷宫，让球体在规定时间内滚动到终点。游戏难度分为4个等级，球体的形状和重量可以进行自由编辑。利用通信机能，还可以实现4人比拼走出迷宫时间的联机对战，具有不俗的竞技性。



AVG

去吧！豆包人 霉菌人的大作战

评分 45 分

游戏原名：それいけ！ アンパンマン バイキンマンの大作战

开发厂商：AGATSUMA ENTERTAINMENT

发售日：2005 年 12 月 1 日 | 零售价格：5040 日元

为了阻止霉菌人的捣乱行为，豆包人开始进行大冒险。游戏中共有10话以上的原创剧情，配音与主题歌和动画原作相同。点触下屏中的图标可以获得同伴的协助。除了剧情模式外，本作中还准备了游玩小游戏的专用模式，以及可以查阅动画登场角色的图鉴。

RPG

甲虫王者 通向最伟大的冠军之路 DS

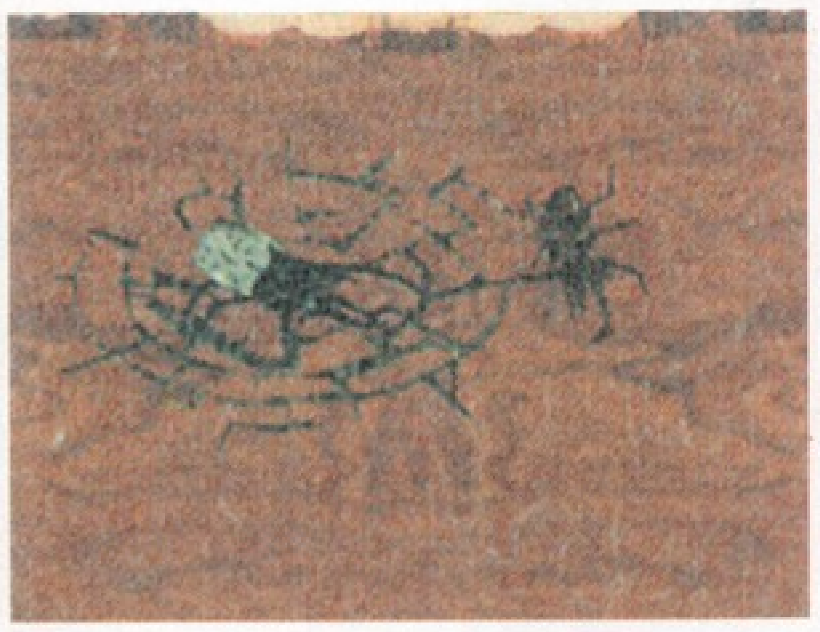
评分 70 分

游戏原名：甲虫王者ムシキング グレイテストチャンピオンへの道 DS

开发厂商：SEGA

发售日：2005 年 12 月 8 日　零售价格：5040 日元

在街机上获得好评的《甲虫王者》的NDS版。玩家通过卡片进行战斗，出招是循环牵制的猜拳式，包剪锤分别代表三种招数系统，不同甲虫擅长的系统也不同。本作移植自 GBA 的同名作品，战斗画面进行了重新制作，并追加了新角色和 NDS 版的独有剧情。



SLG

牧场物语·小矮人工作站 女孩版

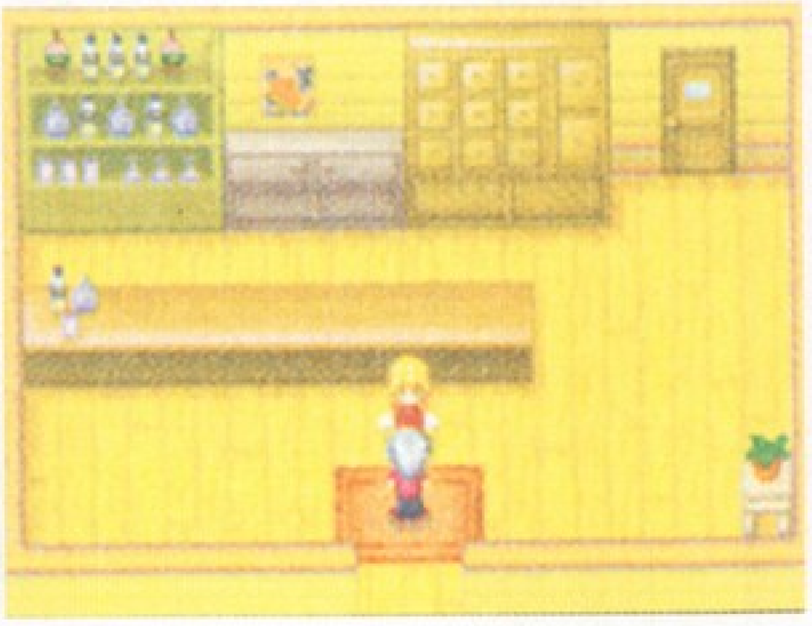
评分 85 分

游戏原名：牧场物语 コロボックルステーション for ガール

开发厂商：

发售日：2005 年 12 月 8 日　零售价格：5040 日元

虽然本作是《小矮人工作站》的“女孩版”，但却并不仅是更换了角色位置那么简单，而是加入了很多崭新要素：从两位主人公中选择其一、原创开场剧情、10 种以上的换装服饰，结婚后生下的宝宝可以是女孩等等。另外，游戏中还有新角色登场。



AVG

风雨之夜

评分 60 分

游戏原名：あらしのよるに

开发厂商：TDK CORE

发售日：2005 年 12 月 22 日　零售价格：5040 日元

将同名图书及电影游戏化的作品。剧情以电子小说的方式展开，与原作一样分为 7 章。游戏内有很多如同图书画面一样的动作要素部分，各章之间还有用来连接的小游戏。动作要素和小游戏的成绩会对剧情产生影响，甚至出现原作中不曾有过的原创情节。

RPG

TAO 魔物之塔与魔法之卵

评分 60 分

游戏原名：TAO– 魔物の塔と魔法の卵 –

开发厂商：KONAMI

发售日：2005 年 12 月 22 日　零售价格：5229 日元

主人公魔法使 TAO 一边与怪物战斗一边破解机关，向着合计 40 层的“魔物之塔”塔顶前进。在触摸屏上画出咒文就可以使用魔法，将在塔中得到的魔法之卵孵化，能够唤出使魔作为冒险的伙伴。此外，通过通信联机，玩家们还可以交换彼此收集到的使魔。

AVG

模拟人生 2 乱七八糟的旅馆生活

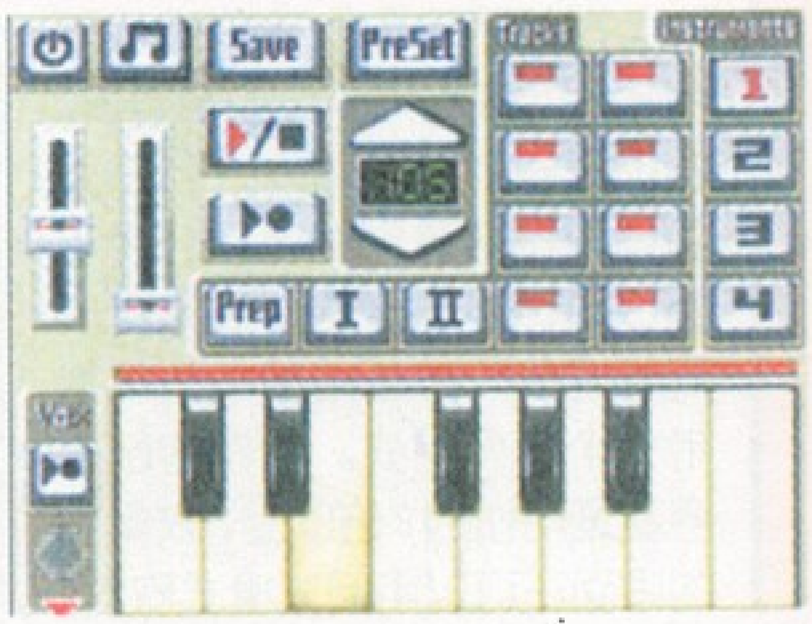
评分 80 分

游戏原名：ザ?シムズ 2 はちゃめちゃホテルライフ

开发厂商：E·A

发售日：2005 年 12 月 8 日　零售价格：5040 日元

主人公“SIM”为了让偏僻街道上的旅馆生意红火起来而四处奔波。玩家需要一边倾听居民和客人们的意见，一边掌握有用的职业技能，力争让旅馆的声誉更上层楼。不过，兴盛旅馆并不是唯一的游戏目的，玩家可以自由选择生活方式。本作也对应通信对战。



RAC

马里奥赛车 DS

评分 95 分

游戏原名：マリオカート DS

开发厂商：任天堂

发售日：2005 年 12 月 8 日　零售价格：4800 日元

传承自人气系列《马里奥赛车》的 NDS 版游戏，NDS 专用Wi-Fi的先驱之作。熟悉的角色开着迷你四驱车，一边利用各种道具与对手周旋一边高速奔驰，系列一贯的魅力在NDS上展露无遗。通过 Wi-Fi 系统，玩家可以在本作中和全世界的同好进行网络对战。

PUZ

上海

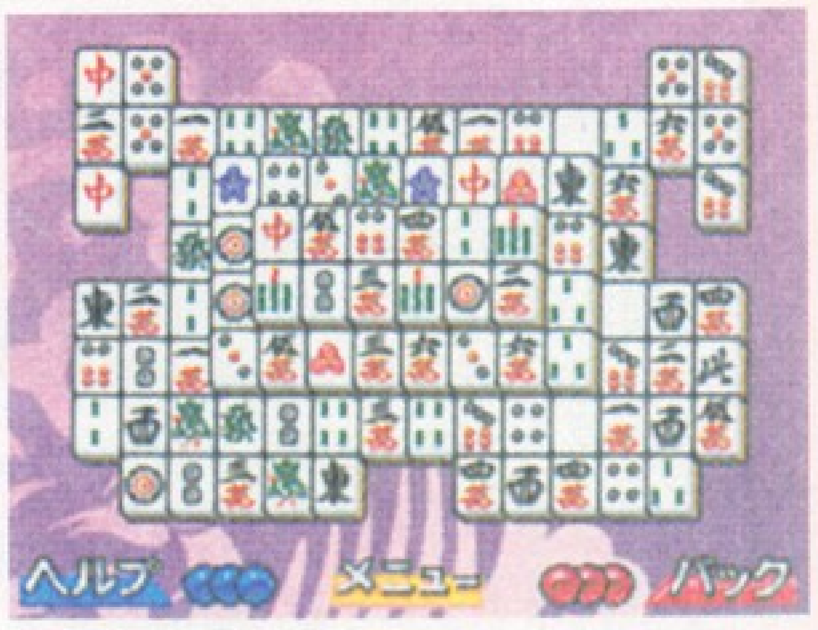
评分 50 分

游戏原名：上海

开发厂商：SUCCESS

发售日：2005 年 12 月 22 日　零售价格：3990 日元

在并排铺开的大量麻将牌中选择成对的消掉，这已经是 PUZ 类游戏的一种经典形式了。《上海》就是这样一款游戏。游戏中共有“自由模式”“时间模式”“高分模式”等三种不同模式，还可以适用“二角消”的特殊规则。本作对应同卡对战，一张卡可以两人同时玩。



ARPG

冒险王比特 Vandel V.S. Busters

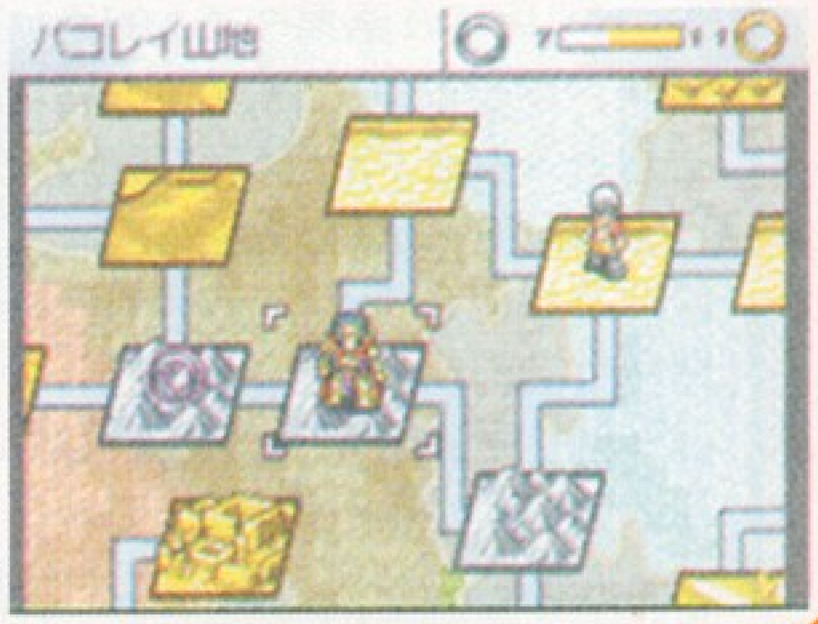
评分 55 分

游戏原名：冒险王ビィト ヴァルデル バーサス バスターズ

开发厂商：BANDAI–NAMCO GAMES

发售日：2005 年 12 月 22 日　零售价格：5040 日元

以同名漫画改编的 NDS 游戏。主人公是战士团的首领，和比特等人同心协力和班德尔军展开战斗。游戏中的势力图即时变化，修复被破坏的封印环，就可以扩大人类势力的领域。同时，游戏中也有操作班德尔军的模式。本作可以和 GBA 版的《冒险王比特》进行联动。



PUZ

噗哟噗哟狂热 2

评分 75分

游戏原名：ぷよぷよフィーバー2

开发厂商：SEGA

发售日：2005年12月24日 | 零售价格：5040日元

将落下的五色“噗哟”排列起来，连成4个以上就能消去。系统基本上沿袭前作，但追加了具有特殊效果的道具。用不断游戏积累起来的分数就可以购买道具，每场对局中可以携带一个道具出战。本作的剧情容量是前作的3倍以上，收集到的画面还可以用阅览模式欣赏。

ACT

禁货猎人 DS 天空的勇者

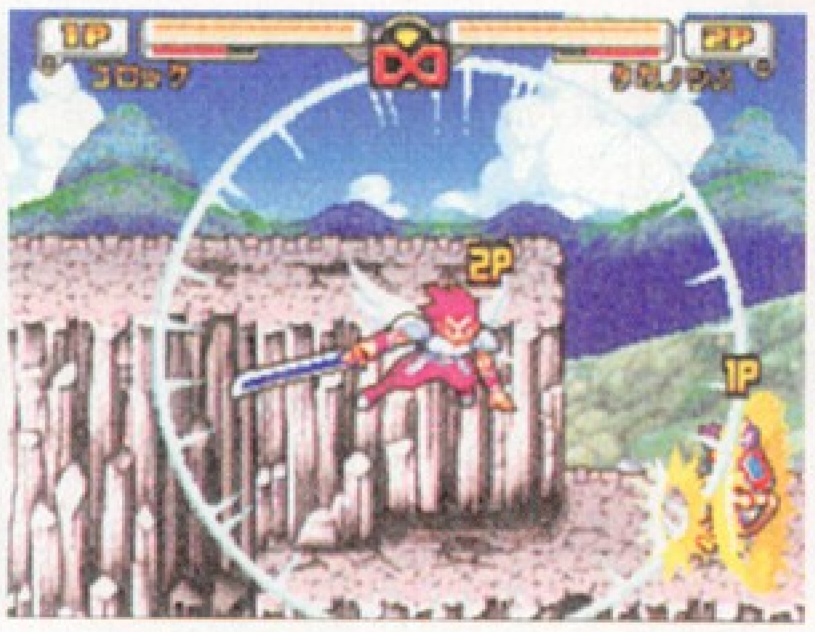
评分 60分

游戏原名：コロッケ！ DS天空の勇者たち

开发厂商：KONAMI

发售日：2005年12月25日 | 零售价格：5229日元

在漫画原作基础上制作的战棋&动作游戏。主角们在天空与大地两个世界中展开冒险，战棋模式中的地图是3D表示的，可以随时调整视角检查状况。实际战斗是2D式的双屏动作游戏。除故事主线外，游戏中还搭载了至多8人参加的对战模式，可供多人游玩。



RPG

巫术·星芒 绯色的封印

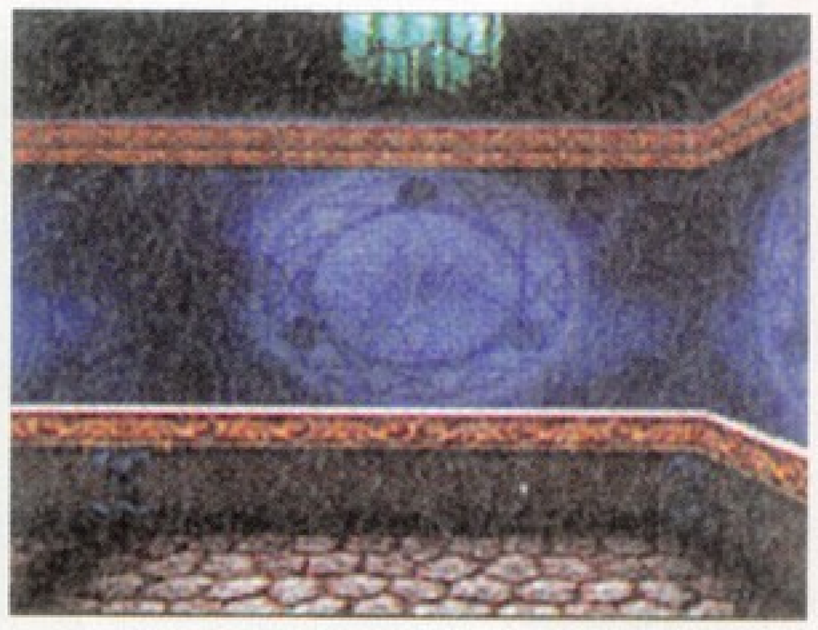
评分 65分

游戏原名：ウィザードリィ　アスタリスク　绯色の封印

开发厂商：STAR FISH

发售日：2005年12月29日 | 零售价格：5040日元

3D型迷宫RPG的元老级系列作品《巫术》推出了NDS版，玩家可以从各种各样的职业与种族中编辑出自己的原创角色，基本职业有4种，上级职业有11种。除熟悉的系统外，本作还引入了新操作方式，用触笔点触下屏中的指令选项，就能简单展开战斗及搜索。



ACT

哈罗机器人 ACTION！

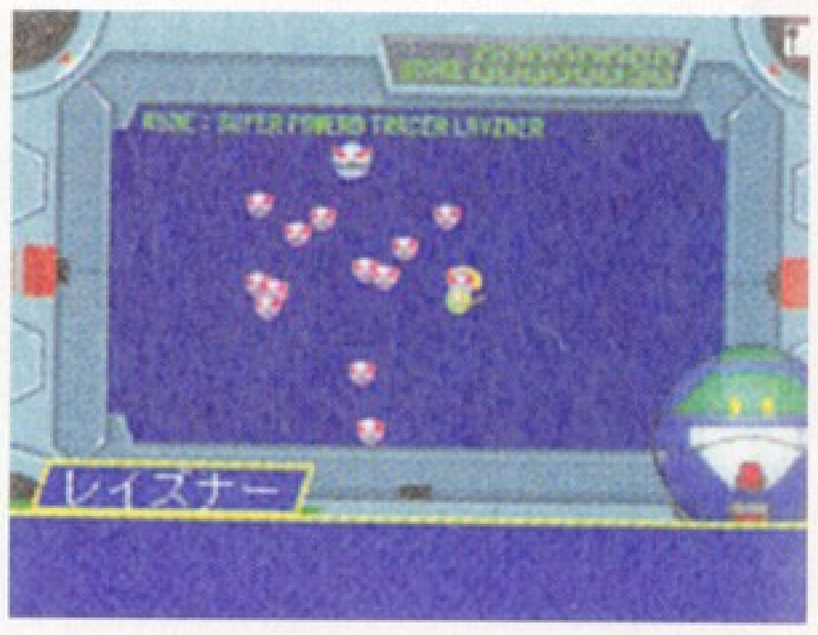
评分 75分

游戏原名：ハロボッツ アクション！！

开发厂商：SUNRISE INTERACTIVE

发售日：2005年12月29日 | 零售价格：5040日元

用触笔操纵《高达》系列的吉祥物“哈罗”在地图上移动，并通过撞击打倒敌方的“哈罗”。将被打晕的敌人聚集在一起扔出去，还可以形成大爆炸。拿到变身道具后，哈罗还可以和“勇者王”“装甲骑兵”等SUNRISE著名角色合体，使出各种必杀技。



TAB

机动剧团·哈罗剧组 高达麻将DS 我爸也没和过我的牌！

评分 80分

游戏原名：机动剧团はろ一座 ガンダム麻雀DS 亲父にもアガ

开发厂商：BANDAI-NAMCO GAMES

发售日：2005年12月29日 | 零售价格：4800日元

被《机动战士高达》登场角色名台词所包围的麻将游戏。游戏中共收录了1000种以上的语音，当角色的力量槽蓄满时就可以使出“至言技”将战况导向有利。“至言技”都是将原作中著名台词套上麻将内容做出来的，熟悉原作的玩家能充分体会到其中的幽默。

ACT

新彩虹岛

评分 65分

游戏原名：ニューレインボーアイランド

开发厂商：TAITO

发售日：2005年12月29日 | 零售价格：5040日元

1987年在街机上获得人气的《彩虹岛》在NDS的双画面上全新登场。用触笔画出彩虹并操作主人公踩踏彩虹进行移动，踏落彩虹击中敌人就可将敌人打倒。将彩虹画成三角形或圆形能产生特殊效果，在OVER模式时画出星形彩虹可以将画面中的敌人全灭。

ARPG

马里奥 & 路易 RPG2

评分 95分

游戏原名：マリオ&ルイージRPG2

开发厂商：任天堂

发售日：2005年12月29日 | 零售价格：4800日元

《马里奥&路易RPG》的第二作，乘坐时间机器回到过去的碧奇公主被宇宙侵略者掳走，马里奥兄弟再次踏上拯救之路。游戏系统沿袭前作，玩家要合理利用各角色的技能解开谜题。战斗时的“动作指令”依然健在，在合适时机按下按键，能使战斗变得更加有利。

TAB

日式面包王 游戏1号·顶上决战！

评分 65分

游戏原名：焼きたて！ジャぱん ゲーム1号 顶上决战！！

开发厂商：BANDAI-NAMCO GAMES

发售日：2006年1月12日 | 零售价格：5040日元

用“制做面包”为主题的同名动漫改编的游戏。收集食材开发新的“日式面包”，在地图上开设面包房，以增加资产，获得冠军为最终目的。游戏中可以通过战斗令对手的店撤退，也可以使用各种事件卡片将局势导向有利。通过通信机能，本作可以实现3人对战。

ETC

绝体绝命！危险爷爷 DS

评分 45 分

游戏原名：绝体绝命でんぢゃらすじーさん DS

开发厂商：Kids Station

发售日：2006 年 1 月 14 日　零售价格：5040 日元

以同名搞笑漫画为原作的小游戏集。在剧情模式中，只要在 3D 地图上点触人物，就会出现相关的事件，并诱发各角色专门对应的小游戏。作品中充满了原作中那种夸张的搞笑风格，玩家需要利用触笔及麦克风等多种操作方式来挑战各种具有漫画风格的小游戏。

ARPG

铁之羽

评分 60 分

游戏原名：アイアン・フェザー

开发厂商：KONAMI

发售日：2006 年 1 月 19 日　零售价格：5040 日元

一出生就拥有七色之羽的少年弗莱为了拯救因彗星逼近而面临毁灭的世界而踏上旅程。游戏具有独特的“野营系统”，主角和游戏中的 NPC 同伴关系越好，就能得到越强的援护。战斗时通过在触摸屏上画出纹章，就可以使用魔法和各种强力的必杀技。

ACT

KEROKERO7

评分 45 分

游戏原名：ケロケロ 7

开发厂商：BANDAI-NAMCO GAMES

发售日：2006 年 1 月 19 日　零售价格：5040 日元

操作青蛙间谍“KEROKERO7”解决世界上各种案件的动作游戏。除了移动和跳跃之外，还能通过触笔使用“敲打”“旋转”，以及用麦克风使出“吹气”等技巧。游戏中除了“剧情模式”之外，还有“对战模式”和相互交换情报资料的“间谍模式”。

ACT

生化危机·致命沉寂

评分 70 分

游戏原名：BIOHAZARD Deadly Silence

开发厂商：CAPCOM

发售日：2006 年 1 月 19 日　零售价格：5040 日元

著名动作冒险系列《生化危机》第一作的复刻作品。主人公在遍布丧尸的公馆中进行调查，以成功逃脱作为目标。本作增加了很多 NDS 独有的操作要素，例如用刀对付丧尸时用主视点进行划动操作，用触笔转动唱片，用麦克风进行吹气等。角色进行了重新绘制。

PUZ

银河战士弹珠台

评分 75 分

游戏原名：メトロイドプライム ピンボール

开发厂商：任天堂

发售日：2006 年 1 月 19 日　零售价格：4800 日元

再现《银河战士》世界观的弹珠游戏。游戏舞台纵贯上下两屏，弹珠就是变身成球的《银河战士》主角萨姆丝。在每个弹珠台上满足一定条件后，就会出现和各种地方角色进行战斗的迷你游戏。在这些迷你游戏中，主角要操作体术、火箭和炸弹等熟悉的攻击方式进行战斗。

ARPG

失落的魔法

评分 75 分

游戏原名：ロストマジック

开发厂商：TAITO

发售日：2006 年 1 月 19 日　零售价格：5040 日元

通过用触笔画出魔法文字发动魔法来进行战斗的关卡式 ARPG。主人公艾扎克身肩“世界守护者”的重任，并拥有象征这个角色的“杖”。游戏中的魔法文字共有300种以上，通过组合，还可以使用“双重文字”的强力魔法。战斗时指挥同伴也是用触笔来进行的。

ETC

对英语犯难的大人 DS 训练 英语泡菜

评分 70 分

游戏原名：英语が苦手な大人の DS トレーニング えいご漬け

开发厂商：任天堂

发售日：2006 年 1 月 26 日　零售价格：3800 日元

收录了 1400 种以上单词和 1800 种以上句型的英语训练软件。收听NDS的语音朗读，用触笔写出对应的英文，这种学习方式简单但很有效率。日程表和成绩走势可以随时查阅，玩家可以切实感受到自己英语水平的提高。游戏中还有语音练习及拼字游戏等丰富的要素。

STG

弹爵

评分 55 分

游戏原名：弹爵 -ダンシャク-

开发厂商：TAITO

发售日：2006 年 1 月 26 日　零售价格：5040 日元

德国版射击游戏《Nanostray》的NDS移植版。4 种辅助武器通过在下屏中点触来进行更换。主要的“冒险模式”总共分为 3 个大区域，每个区域又分为 8 关。除此之外，本作中还搭载了追求高分的“街机模式”、狙击特定目标的“挑战模式”等，游戏模式一共有 5 种。

FTG

死神 BLEACH DS 驰骋苍天的命运

评分 85 分

游戏原名：BLEACH DS 苍天に驱ける运命

开发厂商：SEGA

发售日：2006 年 1 月 26 日　零售价格：5040 日元

将同名漫画演变成 2D 对战格斗的游戏作品。战斗在上屏中进行，下屏中显示出在战斗点触就能发挥特殊效果的灵符，或者通过指令发招的必杀技选择画面。战场是前后双线的形式，玩家可以通过换线来实现各种战略。通过通信联机，本作至多可以实现 4 人对战。

PUZ

拉动！ 泡泡龙 DS

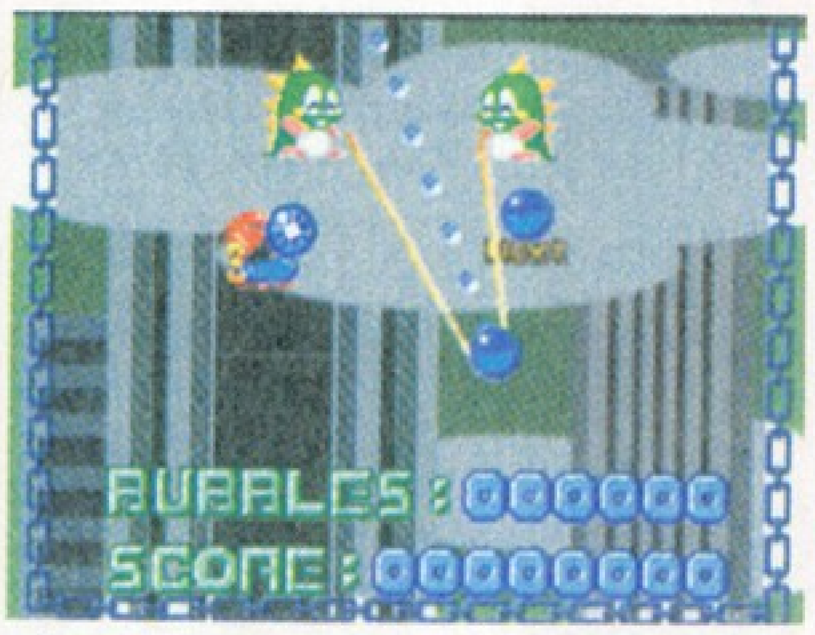
评分 75 分

游戏原名：ひっぱって！！バブルボブル DS

开发厂商：TAITO

发售日：2006 年 2 月 2 日　零售价格：5040 日元

3个以上同色泡泡贴在一起就能消去的PUZ游戏，共有250关。本作的操作方法发生了对应NDS的改变，用触笔点住泡泡拉动弹弓就可以把泡泡弹出去，时机和角度都可以自由掌握。利用通信机能可以实现下载对战，一盘卡带至多可以5人同时分享，设计非常体贴。



SLG

巧克力犬的商店 糕点与糖果屋

评分 60 分

游戏原名：チョコ犬のお店 パティシエ＆スイーツショップゲーム

开发厂商：TDK CORE

发售日：2006 年 2 月 9 日　零售价格：5040 日元

玩家操作一只可爱的“巧克力犬”，不断收集食谱，充实自己蛋糕店的菜单，以获得“甜品大会”的优胜为目标。剧情模式中有各种各样的事件，还有多达 53 种小游戏供玩家休闲。玩家可以通过网络通信交换食谱和菜单，扩大自己的店铺。

ETC

这个谜题家伙！

评分 45 分

游戏原名：このクイズ野郎っ！！

开发厂商：BANDAI-NAMCO GAMES

发售日：2006 年 2 月 16 日　零售价格：5040 日元

问答类游戏，除了传统的对错选择和四择之外，还有火柴棒谜题、记忆力谜题等新内容，问题总数达到7000以上。游戏中有剧情模式，被恶之组织追杀的热血主人公要参加共有20万名选手的世界级谜题大会，并以获得冠军为目标。对战时，角色还拥有各自的必杀技。

SPG

Eye Shield 21 恶魔之力全开！

评分 65 分

游戏原名：アイシールド 21 マックス デビルパワー！

开发厂商：任天堂

发售日：2006 年 2 月 2 日　零售价格：4800 日元

以美式橄榄球为题材的著名动画《Eye Shield 21》游戏化之后进驻NDS的作品。除了再现原作中比赛的“比赛模式”之外，还有体验校园生活和俱乐部活动的“剧本模式”，以及对角色和队伍进行编辑的“附加模式”。比赛中的各种动作都是用触笔来完成的。

ETC

右脑的达人 爽解！ 挑错竞技场

评分 65 分

游戏原名：右脑の达人 爽解！ まちがいミュージアム

开发厂商：BANDAI-NAMCO GAMES

发售日：2006 年 2 月 9 日　零售价格：3990 日元

通过“挑错游戏”锻炼右脑的游戏软件。除了传统的挑错之外，还有挑出计算题中的错误、找出文章描述与图片间不同点等进化之后的内容。本作的通信机能非常充实，在“夺取！图片挑错”模式中，除了比拼速度，还可以通过蓄积扰乱槽来给对手的图片布上马赛克。

ACT

Mr.不可思议 · 强敌暗算者登场

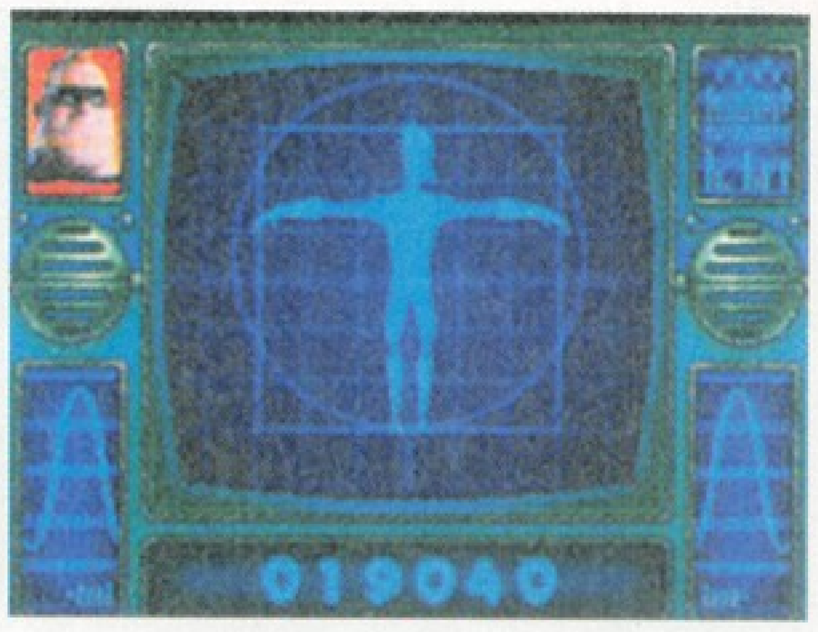
评分 55 分

游戏原名：Mr.インクレディブル 强敌アンダーマイナー登场

开发厂商：SEGA

发售日：2006 年 2 月 9 日　零售价格：5040 日元

刻画电影剧情之后故事的动作游戏。为了打倒电影版最后登场的强敌“暗算者”，Mr.不可思议和搭档一起站了出来。玩家需要在不同场面中巧妙使用两位英雄的不同能力，在地底世界的关卡中前进，守卫世界和平。获得经验值后，英雄的能力还会提升。



TAB

何时何地都能下围棋 AI 围棋

评分 60 分

游戏原名：いつでもどこでも できる围棋 AI 围棋

开发厂商：MMV

发售日：2006 年 2 月 23 日　零售价格：3990 日元

在日本商用PC软件排行榜上连续五年获得第一名的PC游戏《AI 围棋》移植到 NDS 上的版本。曾经在 2002 年获得人工智能大赛冠军的思考 AI 针对NDS进行了再度改良，对应触笔操作，并追加了“形势分析图”“围棋入门指南”“大小围棋盘转换”等新机能。

TAB

何时何地都能下将棋 AI 将棋

评分 55 分

游戏原名：いつでもどこでも できる将棋 AI 将棋

开发厂商：MMV

发售日：2006 年 2 月 23 日　零售价格：3990 日元

PC 游戏《AI 将棋》搭载了于2004年获得世界PC将棋选手大赛优胜的思考 AI “YSS”，此次，这款游戏移植到了NDS 上。AI的等级可以进行从“10级”到“4段”的详细设定，从初学者到高手都可以尽情享受对弈的乐趣。游戏中还追加了很多方便的辅助系统。

SLG

三国志 DS

评分 80 分

游戏原名：三国志 DS

开发厂商：KOEI

发售日：2006 年 2 月 23 日　零售价格：5040 日元

在著名作品《三国志 III》的基础上追加各种原创要素登陆NDS的战略模拟作品。在画面强化的同时，本作利用NDS主机的双屏分别显示数据与地图，加上触笔操作，大大提升了游戏的舒适感。武将追加的战斗技能使本作中的用兵更为深奥，计略也更加丰富。

PUZ

瞬感谜题环

评分 55 分

游戏原名：瞬感パズループ

开发厂商：任天堂

发售日：2006 年 3 月 2 日　零售价格：3800 日元

“螺旋形” PUZ 游戏。各种颜色的宝石沿着螺旋形轨道向中心滚动，玩家控制中间的发射装置向任意角度发射宝石插到行列当中，三个以上的同色宝石相连就能消去，宝石抵达中心就 GAME OVER 了。如果形成连锁，可以一口气消掉屏幕中所有同色的宝石。

ARPG

圣剑传说 DS 玛娜之子

评分 75 分

游戏原名：圣剑传说 DS チルドレン オブ マナ

开发厂商：SQUARE · ENIX

发售日：2006 年 3 月 2 日　零售价格：5040 日元

著名童话风格 ARPG 系列的NDS 新作。熟悉的“剑”“弓”“杖”等多彩的武器依旧在本作中出现，精灵魔法也能够使用。熟悉攻击魔法与辅助魔法的使用方法，就可以将战斗一口气导向有利。通过网络联机模式，玩家们可以相互合作对迷宫进行攻略。

SLG

大航海时代Ⅳ Rota Nova

评分 80 分

游戏原名：大航海时代 IV ROTA NOVA

开发厂商：KOEI

发售日：2006 年 3 月 2 日　零售价格：5040 日元

传承自 PC 著名系列的游戏，玩家扮演 16 世纪欧洲的冒险家或商人，在“大航海时代”中为争夺七大洋的霸权而与对手展开竞争。玩家可以寻找一攫千金的黄金航线，也可以寻找传说中的秘宝。在至多4 人参加的通信对战中获胜还可以拿到赏金。

RPG

哆啦 A 梦 野比的恐龙 2006 DS

评分 60 分

游戏原名：ドラえもん のび太の恐龙 2006 DS

开发厂商：SEGA

发售日：2006 年 3 月 2 日　零售价格：5040 日元

以电影版动画《哆啦 A 梦 野比的恐龙2006》为原型的，拥有原创剧情的卡片战斗式RPG。游戏中出现了侏罗纪和三叠纪等动画中没有的冒险舞台，原创角色也很多。通过拍摄对象来获得卡片的“卡片枪”收集战斗卡，和非法捕捉恐龙的“恐龙猎人”进行战斗。

ARPG

纳尼亚传奇 第一章 狮子与魔女

评分 65 分

游戏原名：ナルニア国物语 第 1 章 ライオンと魔女

开发厂商：D3 PUBLISHER

发售日：2006 年 3 月 2 日　零售价格：5040 日元

以同名电影为原型的ARPG。游戏中忠实再现了纳尼亚世界，玩家从 4 位 3D 化的角色中选择一人，在多达 35 种以上的地图中进行冒险。主角们利用在战斗中获得的经验值提升4 种“德”，从而使能力得到成长。利用通信机能，还可以实现 4 人同时进行游戏。

RPG

天外魔境 II 万字丸

评分 65 分

游戏原名：天外魔境 II MANJI MARU

开发厂商：HUDSON

发售日：2006 年 3 月 9 日　零售价格：5040 日元

1992 年在 PCE 上发售的RPG大作《天外魔境 II》的完全移植版。在移植基础上，本作的战斗系统实现了进化，对应NDS独有的触笔操作。根据玩家用触笔画出的图形，角色的攻击力会发生变化。与当年的PCE版相同，本作中也收录了全部角色的语音。

AVG

破烂王国

评分 60 分

游戏原名：ガラクテイル

开发厂商：KOEI

发售日：2006 年 3 月 16 日　零售价格：5040 日元

迷失在“破烂王国”中的少年和各种被人类抛弃的废品齐心协力展开冒险的 AVG。游戏分为欣赏剧情的“漫画部分”，通过点触寻找同伴的“点触模式”以及利用同伴们的能力展开战斗的“战斗模式”。在战斗中将两种组合起来，还能够创出具有强大能力的发明品。

ETC

超剧场版 KERORO 军曹 演习啦！全员集合

评分 60 分

游戏原名：超剧场版ケロロ军曹 演习だヨ！全员集合

开发厂商：BANDAI-NAMCO GAMES

发售日：2006 年 3 月 16 日　零售价格：5040 日元

继漫画、动画、电影、家用游戏之后，《KERORO 军曹》的“侵略行动”终于到达了NDS。神秘敌人“GIRURU”占领了设置在日向家的演习设施自动生成系统，并掠走了夏美和冬树。玩家需要操作小队成员通过各种“演习”小游戏，最终夺回属于自己的基地。

SLG

伊苏 战略版

评分 70 分

游戏原名：イース ストラテジー

开发厂商：MMV

发售日：2006 年 3 月 23 日　零售价格：5040 日元

以《伊苏》世界作为舞台的真实时间制模拟游戏。战况会随着时间而变化，玩家需要及时调度资源，设置据点，生产战斗单位，并与敌军展开战斗。游戏中设置了“剧本模式”“单版模式”和“联机模式”等三种游戏模式供玩家选择，玩家可以感受到各种不同的乐趣。

ETC

烹饪妈妈

评分 65 分

游戏原名：クッキングママ

开发厂商：TAITO

发售日：2006 年 3 月 23 日　零售价格：5040 日元

活用 NDS 机能体验“煎炒烹炸”等各种料理感觉的游戏。菜肴的原材料会表示在触摸屏上，需要玩家用触笔代替厨具来进行烹饪。材料的状态会根据玩家的操作在真实时间中表示出来，在游戏中掌握了料理诀窍，对实际生活中的烹饪也会有不小的帮助。

ETC

流行书笺・月桂草/初星城/奇妙屋的双子公主

评分 60 分

游戏原名：スタイルブック・シナモンロール/ジュニアシティ/ふしぎ屋のふたご姬

开发厂商：BANDAI-NAMCO GAMES

发售日：2006 年 3 月 23 日　零售价格：5800 日元

为女孩子们设计的 NDS 专用电子记事本软件，总共发售了《月桂草》《初星城》和《奇妙屋的双子公主》三个版本，玩家可以和不同作品中的角色进行相互交流。三个版本的机能完全相同，除“零用钱账本”“日程表”“日记”外，还有利用通信机能交换情报的要素。

RPG

深邃迷宫

评分 60 分

游戏原名：ディープラビリンス

开发厂商：INTERACTIVE BRAINS

发售日：2006 年 3 月 23 日　零售价格：5040 日元

人气手机游戏的 NDS 版。主人公和爱犬一起踏足异世界的迷宫，目的是寻找失散的双亲，并返回现实世界。本作是主视点探索型的 3D 迷宫式 RPG。比起手机版来，本作增加了片头动画，以及使用触笔进行进行战斗的新要素。在触摸屏上画出神秘文字就能发动魔法。

PUZ

解谜系列 Vol.1 碎片拼图

评分 45 分

游戏原名：パズルシリーズ Vol.1 ジグソーパズル

开发厂商：HUDSON

发售日：2006 年 3 月 23 日　零售价格：2940 日元

在 30 到 120 块范围间选择的拼图游戏。玩家要一边参考上屏中的示例，一边在下屏中完成拼图。除了普通拼图以外，还有拼世界地图和各国国旗等图案的知识拼图、拼接会动的图案的动画拼图，以及将自己写下的信息做成拼图的自由拼图，游戏一共有 4 种模式。

PUZ

解谜系列 Vol.2 填字接龙

评分 45 分

游戏原名：パズルシリーズ Vol.2 クロスワード

开发厂商：HUDSON

发售日：2006 年 3 月 23 日　零售价格：2940 日元

“填字接龙”可以说是解谜游戏的经典了。参考横行与竖列的文字提示，用触笔在触摸屏上手动书写文字进行接龙。解开一定问题后，就会出现“段位认定”。收录问题总数超过 200 道，全都是专门谜题作家设计的精彩题目。难度可以在 7 × 7 到 15 × 15 的范围内选择。

PUZ

解谜系列 Vol.3 数独

评分 50 分

游戏原名：パズルシリーズ Vol.3 数独

开发厂商：HUDSON

发售日：2006 年 3 月 23 日　零售价格：2940 日元

“数独”是一种数字游戏，在9×9方阵的每一格中按照填入1-9中的数字，使每一行、每一列以及任意一个3×3方阵中都不出现重复的数字。规则看似简单，其实相当难玩。游戏共分为三种难度，游戏进行到一定程度之后，就会出现升段位的考试。

ARPG

口袋妖怪战队

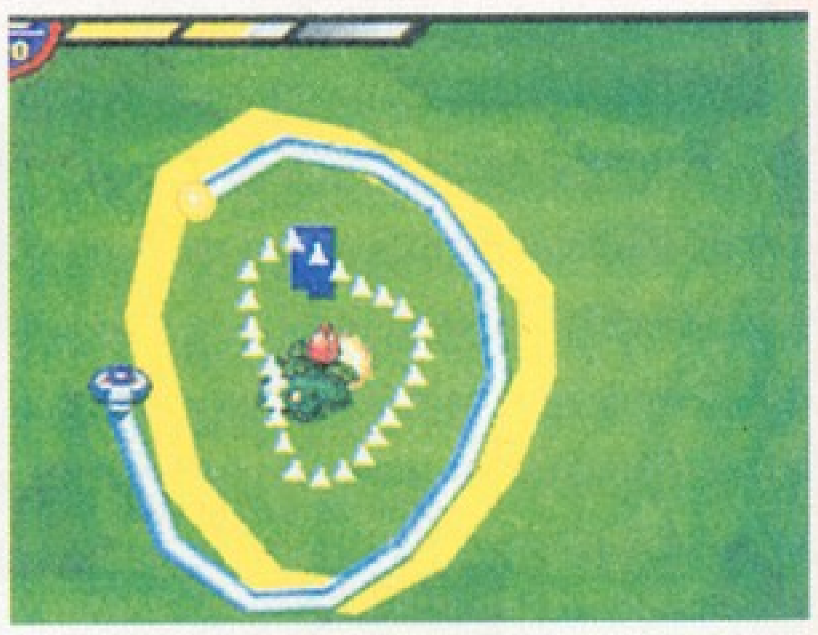
评分 80 分

游戏原名：ポケモンレンジャー

开发厂商：POKEMON

发售日：2006 年 3 月 23 日　零售价格：4800 日元

玩家作为守护人与口袋妖怪的安全并保护大自然的“口袋妖怪战队”的一员，接受各种各样任务的挑战，并从企图将口袋妖怪用于邪恶企图的“GOGO 团”手中拯救口袋妖怪们。在这款游戏里，玩家要通过用触笔画圈的特殊动作游戏方式来捕捉口袋妖怪。



RAC

大家同乐・柯柯特赛车

评分 70 分

游戏原名：みんなでワイワイ ココトカート

开发厂商：KEMCO

发售日：2006 年 3 月 23 日　零售价格：2940 日元

通过简单操作享受赛车乐趣的游戏，从希腊神话中诞生的角色“柯柯特”和同伴们在道路上进行竞速。游戏模式包括连续在 5 条赛道上争夺冠军的“冠军杯”，从 10 条赛道中自由选择进行游戏的“单程赛”，以及可以实现4 人联机对战的“对战赛”等三种。

PUZ

怪物爆破手

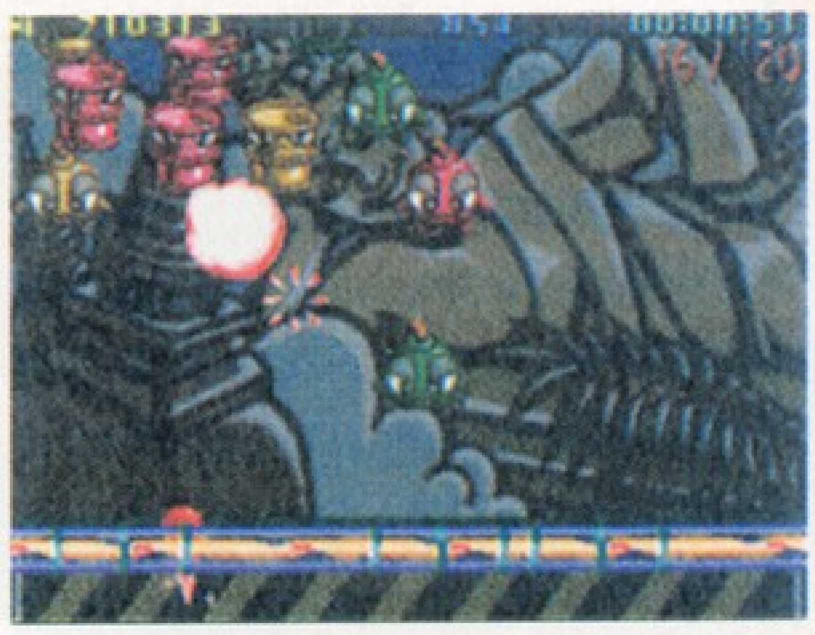
评分 60 分

游戏原名：モンスターボンバー

开发厂商：TAITO

发售日：2006 年 3 月 23 日　零售价格：5040 日元

屏幕上出现各种颜色的敌人，玩家用与敌人相同颜色的“炸弹玉”击中敌人，就可以将敌人消去。敌人一旦越过了底线就会GAME OVER。操作非常简单，用触笔可以轻松改变“炸弹玉”的发射方向。持续点触发射区还可以蓄力，使消去连锁更容易发生。



RPG

Contact

评分 65 分

游戏原名：コンタクト

开发厂商：MMV

发售日：2006 年 3 月 30 日　零售价格：5040 日元

上屏与下屏分别表示两个不同世界的新感觉RPG。上屏中的角色“博士”发出指示，下屏中的角色“樱桃”进行冒险，在这两位无法相互联络的角色间起中介作用的就是玩家。游戏中的战斗系统很独特，无论敌人还是居民，只要按下B键就可与之进行战斗。

ETC

SAN-X 梦之岛 在主题公园中游玩吧！

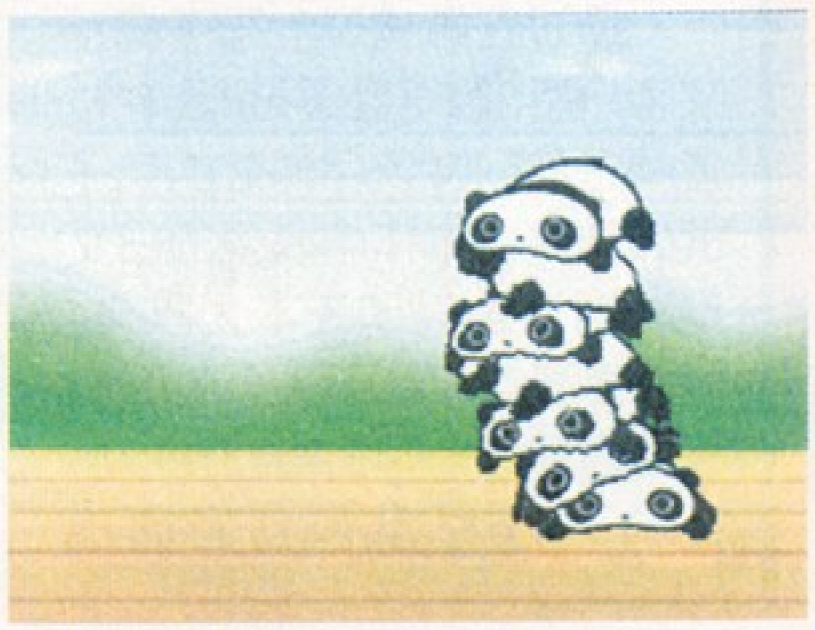
评分 65 分

游戏原名：SAN-Xドリームランド－テーマパークで游ぼう－

开发厂商：MTO

发售日：2006 年 3 月 30 日　零售价格：5040 日元

“爆炸头犬”“喵喵子”“趴趴熊猫”“蜜柑小子”等 SAN-X 招牌形象汇聚一堂的小游戏集。玩家可以在由8个关卡构成的“主题公园”中边发展剧情边享受小游戏的乐趣。收集各种角色卡片也是游戏的乐趣之一，卡片总数共有400种以上，还能进行通信交换。



RPG

异度传说 Episode Ⅰ・Ⅱ

评分 70 分

ゼノサーガ エピソードⅠ・Ⅱ

开发厂商：BANDAI-NAMCO GAMES

发售日：2006 年 3 月 30 日　零售价格：5229 日元

将ＰＳ2 游戏《异度传说 Episode Ⅰ力量的意志》和《异度传说Episode Ⅱ善恶的彼岸》的剧情整合成一个完整故事的RPG作品。除原作内容外，还加入了新的角色与章节。游戏的基本系统以原来的一代为蓝本，玩家要操纵人型兵器“E.S.”进行富有战略性的战斗。

ARPG

魔法天国 加尔迪亚的恶魔

评分 60 分

游戏原名：メルヘヴン－カルデアの悪魔－

开发厂商：KONAMI

发售日：2006 年 3 月 30 日　零售价格：5229 日元

将 ARPG 与卡片游戏进行融合的作品。主人公在幻想世界中冒险，发动魔法道具“ARM”的力量进行战斗。“ARM”的力量是通过卡片的形式体现的，总数有400种以上。作品中搭载了以原作为基准的剧情章节。玩家还可以利用通信进行对战和“ARM”的交换。

SLG

天使二重奏

评分 65 分

游戏原名：アンジェリーク デュエット

开发厂商：KOEI

发售日：2006 年 4 月 6 日 | 零售价格：5040 日元

一款为女孩子设计的游戏，玩家要扮演一位女王候选人，为王国的繁荣发展而努力，而发展的方法则是通过交流及约会等方式加深与世界“守护圣”们的关系，再向“守护圣”们提出各种请求。玩家既可以追求“女王之路”，也可以追求“恋爱之路”，玩法多种多样。

SLG

水果村的动物们 2 天空的水果岛钻地小子・挖掘冲锋

评分 70 分

游戏原名：フルーツ村のどうぶつたち 2– お空のフルーツランド –

开发厂商：TDK CORE

发售日：2006 年 4 月 6 日 | 零售价格：5040 日元

游戏中的舞台是一所游乐园的废墟，一些要好的动物们携起手来，修理设施，整顿店铺，以让这片萧条之地变成一所热闹的主题公园为目标。游戏有完整的剧情，还准备了三种结局。如果能和通过交流动物们搞好关系，复兴公园的计划会顺利很多。

ETC

汉字照翻 DS 乐引辞典

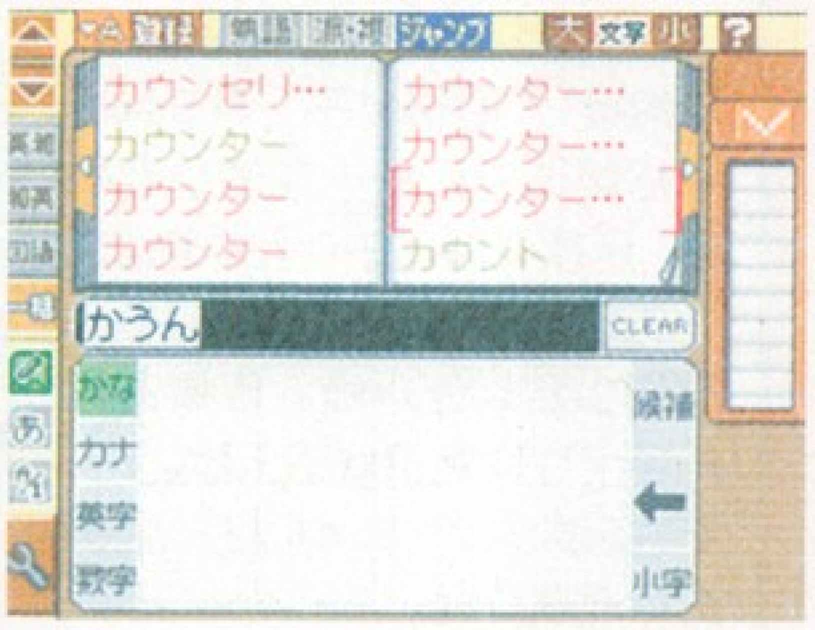
评分 75 分

游戏原名：汉字そのまま DS 乐引辞典

开发厂商：任天堂

发售日：2006 年 4 月 13 日 | 零售价格：4800 日元

通过在触摸屏上写下提示文字，再用触笔翻页，就能轻松查阅各种日文汉字词汇的电子辞典软件。本作中收录的日文汉字词汇涵盖了三本大辞典，软件界面中搭载了电子计算器、世界时钟和万年历等方便的小工具，还可以玩到经典的“GAME&WATCH”游戏。



SLG

Zoo Tycoon 开设动物园吧！

评分 45 分

游戏原名：ZooTycoon– 动物园をつくろう！

开发厂商：SEGA

发售日：2006 年 4 月 20 日 | 零售价格：5040 日元

以动物园作为舞台的经营型模拟游戏。玩家扮演动物园的园长，不断充实园内的设施，改善环境，提升游客们和动物们的“幸福度”，以建设出令大家满意的动物园为目标。游戏中有“自由建设”和“剧情”两种模式供玩家选择。

ACT

天诛 Dark Shadow

评分 75 分

游戏原名：天诛 DARK SHADOW

开发厂商：FROM SOFTWARE

发售日：2006 年 4 月 6 日 | 零售价格：5040 日元

大人气“忍者活剧系列”《天诛》的NDS版。和其它机种上的作品不同，本作加入了一定的解谜要素，玩家需要找出敌人的行动规律，设置铁夹和地雷等“忍具”形成“陷阱连锁”狙击敌人。传统的“忍杀”依然健在，一击制敌时下屏中会出现大幅特写画面。

AVG

触摸侦探 小泽里奈

评分 75 分

游戏原名：おさわり探侦 小泽里奈

开发厂商：SUCCESS

发售日：2006 年 4 月 13 日 | 零售价格：5040 日元

操作新人侦探小泽里奈解决各种案件的推理 AVG。在下屏中点触现场的背景及摆设来收藏证据，点触人物来进行问话，总之，点触一切可疑之处展开搜查。在搜查中调查的东西会收录在“触摸感觉图鉴”中以供随时调用。故事总共分成 4 话，剧情内容非常丰富。

ACT

传说的斯塔菲 4

评分 75 分

游戏原名：传说のスタフィー 4

开发厂商：任天堂

发售日：2006 年 4 月 13 日 | 零售价格：4800 日元

初次接触游戏的人也能轻松游玩的动作游戏《传说的斯塔菲》登陆NDS。为了夺回被邪恶力量夺走的秘宝，斯塔菲等人来到了亚米王国。点击触摸屏就可以打开区域地图，主角所处的位置一目了然。游戏中还新增了各种战斗技巧以及“交通工具”系统。

PUZ

聚集解谜 童话王国

评分 55 分

游戏原名：ソロエルパズル童话王国

开发厂商：SUCCESS

发售日：2006 年 4 月 20 日 | 零售价格：3990 日元

以PC网络游戏《童话王国》为题材的解谜游戏。同种的幻兽图案横竖 3 个连成一线或者 4 个排成正方形就能消去。将屏幕上的所有图案都变成同种颜色就能过关。除了有很多童话角色登场的故事模式外，游戏中还搭载了街机模式以及通过下载实现通信对战的 VS 模式。

ETC

旅行指点对话簿 DS 中国/韩国/泰国

评分 75 分

游戏原名：旅の指さし会话帐 DS 中国/韩国/タイ

开发厂商：任天堂

发售日：2006 年 4 月 20 日 | 零售价格：2800 日元

打开书指着上面的句子，就可以在国外进行对话，这就是日本的旅游工具书《旅行指点对话簿》。本作是这套书的NDS版。玩家只要拿着NDS，选择语言种类，词句和关键词，就可以组合成实用的简短会话并进行翻译。除画面上的显示外，本作还对应语音朗读。

ETC

茶犬的小屋 DS

评分 70 分

游戏原名：お茶犬の部屋 DS

开发厂商：MTO

发售日：2006 年 4 月 27 日 | 零售价格：5040 日元

以SEGA TOYS和HORIPRO在2002年发表的治愈系角色“茶犬”为主题的交流型游戏。玩家可以在宠物小屋中用触笔抚摸自己的茶犬，也可以用皮球和跳绳等玩具和茶犬一起玩耍。通过挑战游戏和商店购物，可以使用的道具会越来越多，小游戏也非常充实。

PUZ

俄罗斯方块 DS

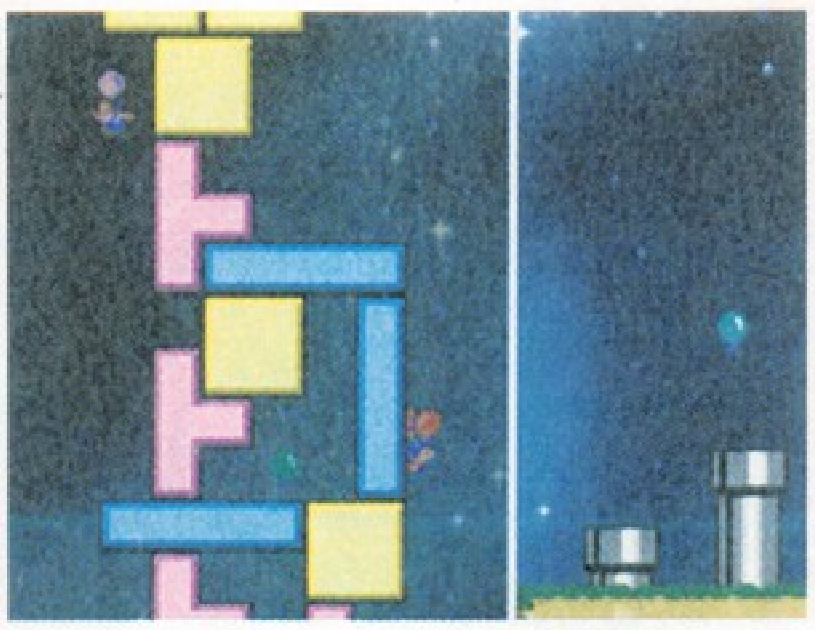
评分 70 分

游戏原名：テトリスDS

开发厂商：任天堂

发售日：2006 年 4 月 27 日 | 零售价格：3800 日元

“方块型PUZ”始祖《俄罗斯方块》在NDS上的移植作品。本作可以选择6种游戏模式，有上下屏互决胜负的“推移”，搬开并消去堆积方块的“点触”，用规定方块进行消去的“解谜”等。很多任天堂经典角色都在本作中出现，使本作的表现效果得到了大幅提升。



ACT

信长的野望 DS

评分 85 分

游戏原名：信长の野望 DS

开发厂商：KOEI

发售日：2006 年 4 月 27 日 | 零售价格：5040 日元

本作是在《信长的野望·烈风传 with Power Up Kit》的基础上制作的。除了可以扮演日本战国历史上的大名，玩家还可以编辑原创角色来统一天下。本作中的剧本一共有11个，甚至还有使用曹操及凯撒等日本以外的角色来进行游戏的架空剧本。

RPG

翼年代记 Vol.2

评分 60 分

游戏原名：ツバサクロニクル Vol.2

开发厂商：ARIKA

发售日：2006 年 4 月 20 日 | 零售价格：5229 日元

同名动漫作品游戏化的第二代。剧情以动画中的“樱都国”篇作为基础，但实际内容却是以追寻过去记忆为主题的原创“故事支线”。和登场角色进行卡片游戏的“卡片支线”，制做点心的“点心支线”和进行占卜的“占卜支线”等，游戏中搭载了各种有趣的模式。

STG

我的战斗机

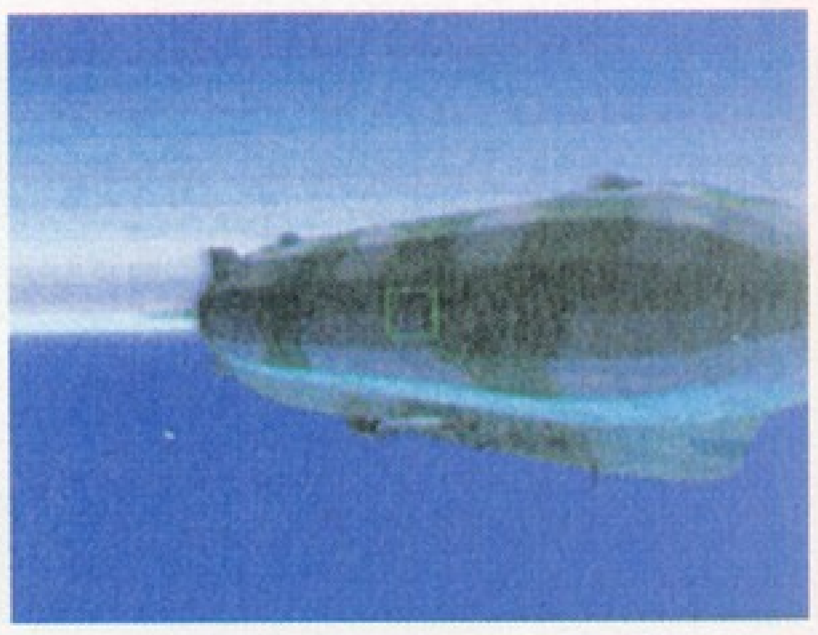
评分 50 分

游戏原名：オレのせんとうき

开发厂商：TAITO

发售日：2006 年 4 月 27 日 | 零售价格：5040 日元

攻克各种各样的任务就能获得战斗机的部件，从而对战斗机进行改造。从旋翼机到喷气机，各种各样的机体都会登场。在复数场景中移动可以积累金钱和经验值，这些要素有些类似RPG。除了直接用按键操作外，也可以选择通过点触目标进行自动战斗的操作模式。



ACT

火影忍者 NARUTO 最强忍者大结集 4 for DS

评分 70 分

游戏原名：NARUTO－ナルト－最强忍者大结集 4 for DS

开发厂商：TAKARA-TOMMY

发售日：2006 年 4 月 27 日 | 零售价格：5040 日元

从GBA延续下来的人气系列的第四部作品。本作的重点从横版过关转移到了对战上，单人模式称为“任务模式”，玩家需要陆续挑战分为各种级别的任务。任务对原作的再现非常忠实，随着任务的进行，玩家可以操作的角色也逐渐增多，玩家心仪的角色都会登场。

ETC

右脑的达人 加油训练

评分 45 分

游戏原名：右脑の达人 ガンバれっトレーナー

开发厂商：BANDAI-NAMCO GAMES

发售日：2006 年 5 月 18 日 | 零售价格：3990 日元

在街机上小有名气的《Gunbullet》系列移植到了NDS上，原本是传统射击游戏的作品在本作中系统变成了用触笔点击目标进行射击。主要模式“大脑按摩”与其它脑锻炼游戏类似，但版面设计加入了射击游戏的要素。原作系列中著名的角色形象都会在本作中登场。

ACT

终极蜘蛛侠

评分 45 分

游戏原名：アルティメット スパイダーマン

开发厂商：TAITO

发售日：2006 年 5 月 25 日 | 零售价格：5040 日元

著名美国漫画的 NDS 版游戏，本作的剧本和插图都是重新制作的。蜘蛛侠使用蛛丝在天花板和墙上迅速移动的动作完全再现，在“救助人质”等任务中，还会出现各种使用触笔进行的特殊操作。本作中还特别准备了专供联机对战用的多人游戏模式。

ACT

新超级马里奥兄弟

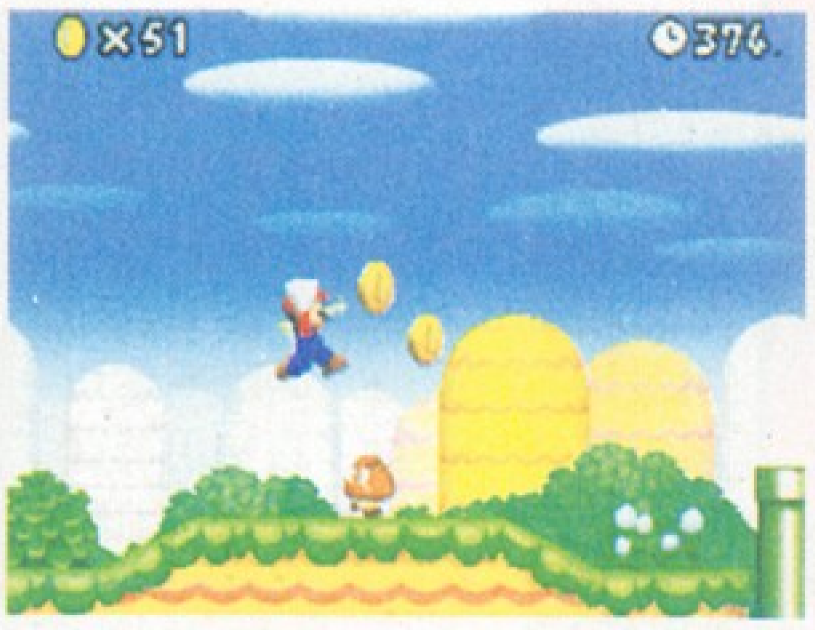
评分 95 分

游戏原名：NEW スーパーマリオブラザーズ

开发厂商：任天堂

发售日：2006 年 5 月 25 日 | 零售价格：4800 日元

任天堂招牌系列的 NDS 作品。这一次，为了救出被“库巴 Jr.”掳走的碧奇公主，马里奥前往 8 个世界中进行冒险。系统恢复了传统的横板卷轴式，令老玩家们感到非常亲切。游戏中共有 80 个遍布机关的版面，此外还有丰富的通信模式和各种小游戏。



ACT

彼得·杰克逊 金刚 Official Game of The Movie

评分 60 分

游戏原名：PETER JACKSON'S キングコング オフィシャルゲーム オブ ザ ムービー

开发厂商：UBI SOFT

发售日：2006 年 5 月 25 日 | 零售价格：5040 日元

以著名电影《金刚》为题材的游戏，游戏流程分为第一人称视点的“杰克模式”与第三人称视点的“金刚模式”。在“杰克模式”中，主人公要和同伴一起解开谜题逃出小岛，在“金刚模式”中，玩家要操纵金刚攀登山岩、和恐龙对打，是较为传统的动作冒险。

FPS

银河战士 Prime 猎人

评分 80 分

游戏原名：メトロイド プライム ハンターズトーナメント

开发厂商：任天堂

发售日：2006 年 6 月 1 日 | 零售价格：4800 日元

以主人公萨姆斯·阿兰为首的各行星“猎人”们为争夺“银河第一”的称号而展开激战。游戏的基本形式是第一人称射击。本作继承了《银河战士 Prime》系列的特征，并追加了用触笔变更视角，实行变形等 NDS独有的机能。本作对应联机对战及 Wi-Fi 网络对战。

ACT

SUGARUNE 女王测验大骚动

评分 50 分

游戏原名：シュガシュガルーン　クイーン试验は大パニック★

开发厂商：BANDAI-NAMCO GAMES

发售日：2006 年 5 月 25 日 | 零售价格：5040 日元

将同名少女漫画游戏化的作品。为了成为下任魔界女王，两位女王候补肖珂拉和芭尼拉需要收集男孩子们的爱心来完成测验课题。玩家需要在规定时间内使用“魅力行动”来收集爱心并通过关卡，带着对主角感到心仪的男孩子长时间行动可以获得更高的分数。

PUZ

转转连连触摸球

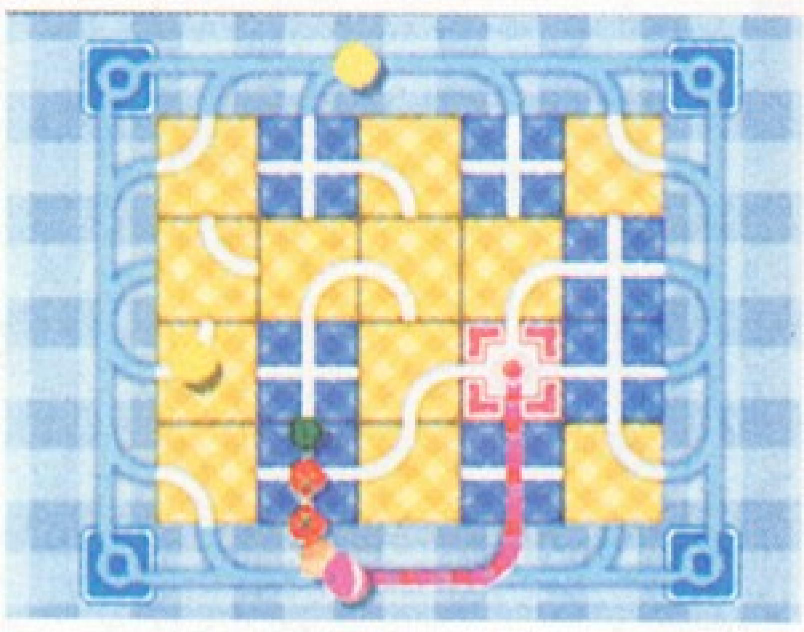
评分 50 分

游戏原名：まわしてつなげるタッチパニック

开发厂商：任天堂

发售日：2006 年 5 月 25 日 | 零售价格：3800 日元

用触笔移动、旋转屏幕上的板块连接起道路，将不断移动的小球引导到终点的 PUZ 游戏。让陆续出现的小球按照一定顺序连接起来，就能形成各种“组合”，提高获得的分数。用触笔点触小球，还可以进行“冲刺”的高速移动。游戏中共有四个模式，也对应通信对战。



ETC

汉字候鸟

评分 45 分

游戏原名：汉字の渡り鸟

开发厂商：SUCCESS

发售日：2006 年 6 月 1 日 | 零售价格：3990 日元

玩家操纵主人公，使用“汉字”和谜之组织进行战斗的演剧风格游戏。实际战斗中，上屏会显示出汉字，让玩家在下屏中用触笔写出相对应的日文假名。只要在规定时间内书写正确就能击倒敌人。游戏中还有各种与日文汉字学习有关的小游戏供玩家游玩。

RPG

降魔灵符传 伊津奈

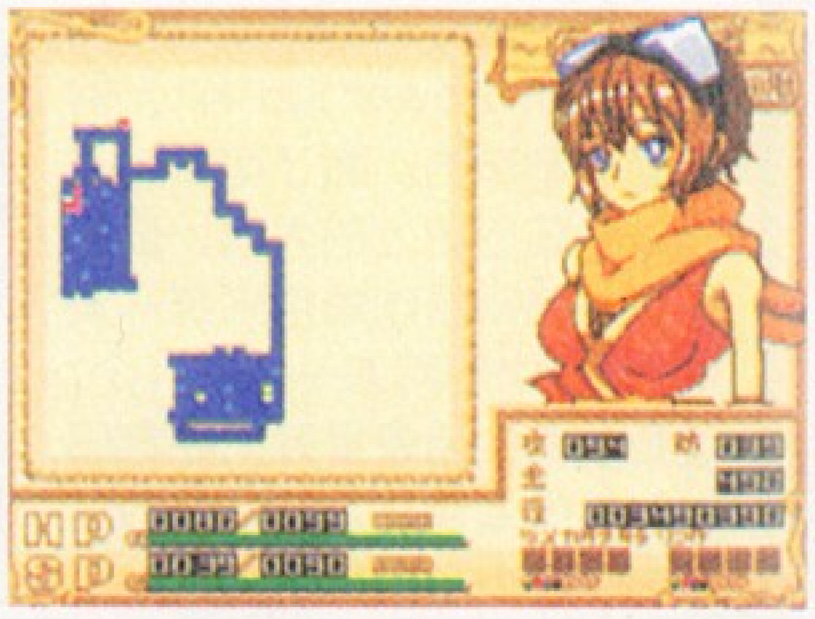
评分 65 分

游戏原名：降魔灵符传イヅナ

开发厂商：SUCCESS

发售日：2006 年 6 月 8 日 | 零售价格：5040 日元

被居城解雇的女忍者伊津奈挑战某个村子中发生的事件的RPG。主角每次进入迷宫，迷宫中的地形都会发生变化。伊津奈使用各种“灵符”进行攻击，某些“灵符”中封印的魔物被解放后还能成为同伴。通过组合“灵符”还可以强化武具，强化种类有 1000 种以上。



AVG

怪盗鲁索

评分 65分

游戏原名：怪盗ルソー

开发厂商：BANDAI-NAMCO GAMES

发售日：2006年6月15日　零售价格：5040日元

主人公化身成正义侠盗“鲁索”，为找出案件背后隐藏的黑幕而展开行动。游戏采用逐格推进的漫画风格，依靠触笔操作和指令选择展开剧情。通过触笔绘画渡过难关，解开谜题是本作最大的乐趣。NPC对玩家的画反应非常真实，画不好时候的反应非常有意思。

ACT

机兽冲锋

评分 55分

游戏原名：ゾイドダッシュ

开发厂商：TAKARA-TOMMY

发售日：2006年6月15日　零售价格：5040日元

游戏的目的是击倒能使机兽凶暴化的“黑暗机兽”，解开复活魔兽的谜团。游戏中共有40个以上的任务，玩家可以利用在任务中获取的零件对自己的机兽进行改装，改装进程又会影响到行动范围和新任务的出现。同时，玩家们还可以使用改造后的机兽进行对战。

RPG

数码暴龙传说

评分 65分

游戏原名：デジモンストーリー

开发厂商：BANDAI-NAMCO GAMES

发售日：2006年6月15日　零售价格：5040日元

在动漫领域小有名气的《数码暴龙》这次变成了NDS上的RPG。玩家和相遇的数码暴龙结为伙伴，共同展开冒险。打倒敌人后，暴龙会吸收对手的种族经验值得到成长，经验值种类不同，进化方向也不同。本作的采用了独特的招式范围系统，战斗中需要注意走位。

RPG

重装传说·钢之季节

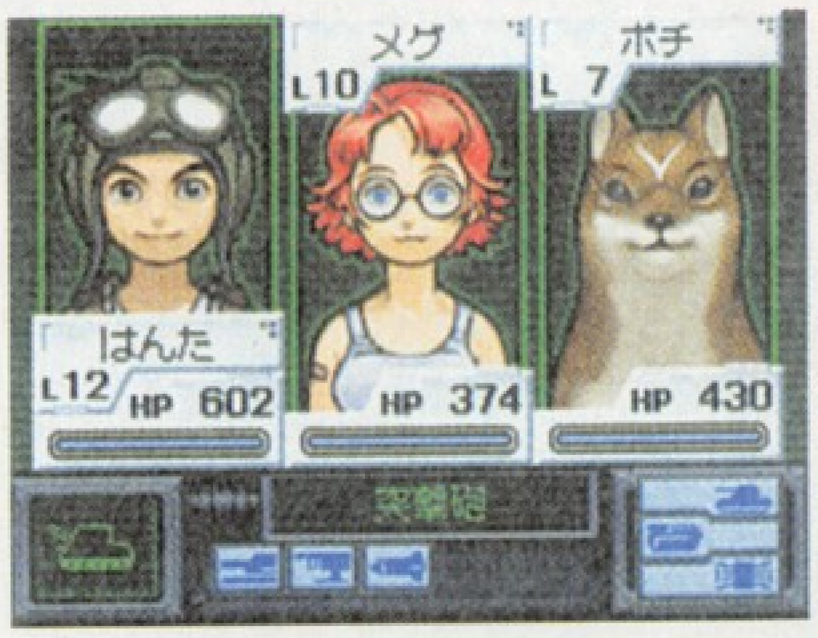
评分 70分

游戏原名：メタルサーガ 钢の季节

开发厂商：SUCCESS

发售日：2006年6月15日　零售价格：5040日元

始于1991年的《重装机兵》系列在NDS上的复活之作。主人公是驾驶战车进行战斗的赏金猎人，一边捕捉猎物，一边用得到的赏金改装战车。本作中改造的自由度有所提升，并且可以准备预备战车，以便在冒险时根据状况换用。本作的地图移动是使用触笔完成的。



RPG

魔法假期·五星连珠之时

评分 70分

游戏原名：マジカルバケーション　5つの星がならぶとき

开发厂商：任天堂

发售日：2006年6月22日　零售价格：4800日元

以“人机交流”和“人际交流”为主题的RPG名作续篇。本作对应NDS的“擦肩通信”机能，可以和其他玩家自由交换信息。交换次数会影响到“角色蛋”的育成。诞生后的“角色蛋”会成为强力的同伴。本作中还可以使用育成后的角色进行竞争得分形式的联机对战。

STG

TOP GUN

评分 45分

游戏原名：TOP GUN

开发厂商：TAITO

发售日：2006年6月23日　零售价格：5040日元

以电影《TOP GUN》为原型的射击游戏。主人公是4位美国海军飞行员军校优秀候补生的其中一位，在游戏中，主人公要接受学校中的各种训练并接受战斗任务，和对手一争高下。上屏显示游戏画面，下屏显示地图和雷达。本作可以进行4人联机空战。

ACT

洛克人ZX

评分 90分

游戏原名：ロックマン ゼクス

开发厂商：CAPCOM

发售日：2006年7月6日　零售价格：5040日元

通过“生命金属”进行变身的新《洛克人》第一代。游戏依然是熟悉的横版动作，玩家可以依据情况控制主角变身。和拥有生命金属的BOSS对战时的“技巧终结系统”影响着玩家的收获，在不损伤生命金属的情况下击败BOSS，就可以获得质量最高的生命金属。

AVG

勇气物语 我的记忆与愿望

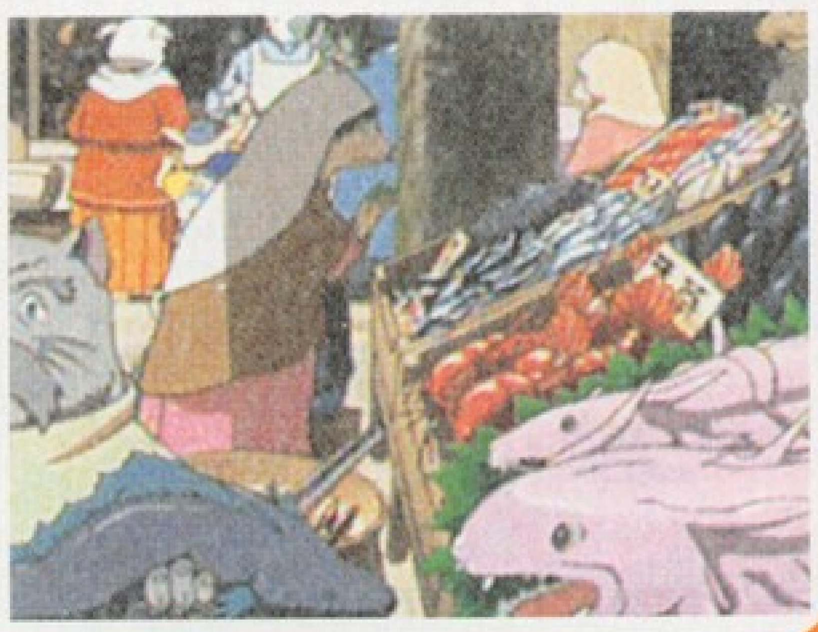
评分 75分

游戏原名：ブレイブストーリー　ボクのキオクとネガイ

开发厂商：BANDAI-NAMCO GAMES

发售日：2006年7月6日　零售价格：5040日元

根据获奖小说《勇气物语》改编的游戏，故事主线来自相同题材的电影。本作的主人公是一位因为突然失忆而苦恼的少年，为了寻找原因，他进入了一本名为《勇气物语》的书中描写的幻界。游戏分为“原作”和“原创”两条主线，玩家可以欣赏到不同的故事。



最终幻想Ⅲ完全资料集

NDS 版《最终幻想Ⅲ》推出已有时日，但研究者依然不在少数。我们推出这款游戏的详细资料集，希望能对系列爱好者提供一点小小的帮助。

【全职业介绍】

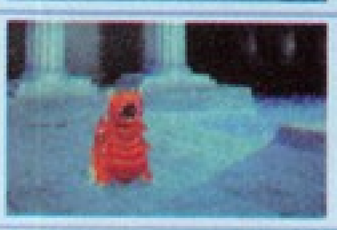
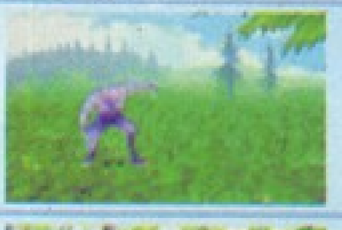
图片	日文名称	中文名称	职业简介	特技简介	战斗中指令	与FC版变化	入手条件
	すっぴん	士兵	游戏的初始职业，取代原版的洋葱剑士成为最开始的职业，毫无特点。	无特技	たたかう攻击まほう魔法ほうぎょ防御アイテム道具そうび装备こうたい交替にげる逃跑	与洋葱剑士相比，士兵能使用的装备比较多，还能学会魔法，可以说比洋葱剑士的实用性要大很多，怪不得第一批转职给的这么晚。	初期拥有
	せんし	战士	战士是能充分使用各种兵器的角色，攻击力较强，是战斗的中坚力量。	ふみこむ位于后排，使用此特技之后可以达到与前排相同的攻击力，所以可以在不用战士做肉盾的情况下把战士放在后排。	たたかう攻击ふみこむ冲锋ほうぎょ防御アイテム道具そうび装备こうたい交替にげる逃跑	增加了特技，其余没什么变化，初期相当重要的职业。	封印洞窟boss战胜利后
	しろまどうし	白魔道士	以回复、防御系魔法为主体的白魔道士，队伍中不可或缺的职业，HP很低。	しろまほう 1–7级白魔法	たたかう攻击しろまほう白魔法ほうぎょ防御アイテム道具そうび装备こうたい交替にげる逃跑	增加了低级魔法的使用次数。	封印洞窟boss战胜利后
	くろまどうし	黑魔道士	以攻击魔法为主的黑魔道士，使用威力极大的黑魔法打击对方，可以攻击复数敌人，可以提升攻击的打击面。HP很低。	くろまほう 1–7级黑魔法	たたかう攻击くろまほう黑魔法ほうぎょ防御アイテム道具そうび装备こうたい交替にげる逃跑	增加了低级魔法的使用次数。	封印洞窟boss战胜利后
	あかまどうし	赤魔道士	唯一能使用黑白魔法的就是赤魔道士。但是，由于要同时学会2种魔法和战斗技能，赤魔道士在任何方面都难有所长。	まほう 1–4级黑白魔法	たたかう攻击まほう魔法ほうぎょ防御アイテム道具そうび装备こうたい交替にげる逃跑	没什么变动，也是因为这个职业没什么特点吧。游戏初期还是很好用的。	封印洞窟boss战胜利后
	シーフ	盗贼	盗贼的动作非常灵活敏捷。不但跑得快，还能抢走隐藏起来的宝物，更能轻易打开上了锁的门。	ぬすむ 偷盗对方的物品。 とんずら 从战斗中逃跑。	たたかう攻击ぬすむ偷盗とんずら逃跑アイテム道具そうび装备こうたい交替にげる逃跑	逃跑几率变低了，初期时尤其明显。由于缺乏技能，玩家在游戏中期可能会舍弃这个职业。	封印洞窟boss战胜利后

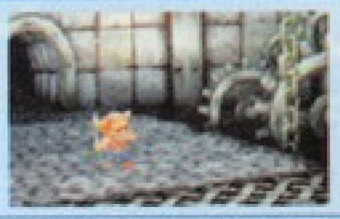
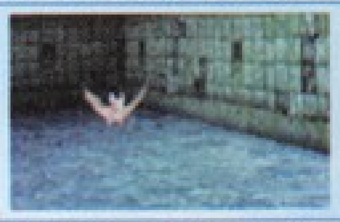
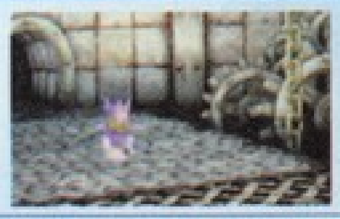
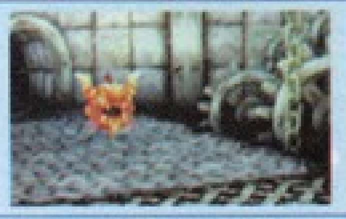
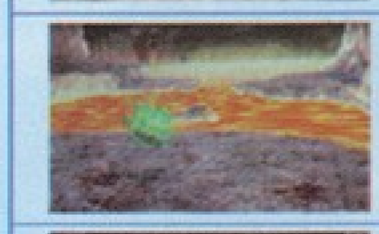
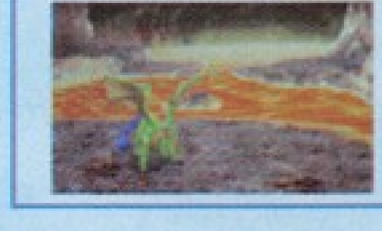
	モンク	武僧	修道士，放弃了武器，将自己的肉体锻炼到极限。不仅能用拳脚对敌人造成很大伤害，还能控制自己的气。当储存了足够的能量后，能发挥比平常高好几倍的破坏力。不过，聚气时需要高度集中，此时遭到攻击会受更大伤害。	かまえる 反击，可以对任何物理攻击进行反击，且攻击力是原来的两倍，但对魔法攻击无效。	たたかう攻击かまえる反击ほうぎょ防御アイテム道具そうび装备こうたい交替にげる逃跑	增加了新特技反击，这是所有技巧中发动最快的技能，只是遇到以魔法为攻击手段的敌人或者敌人不打武僧的情况时会比较棘手。	封印洞窟 boss 战胜利后
	ナイト	骑士	利用正义力量的剑士，萨洛尼亚王室直属的优秀战士，防御力高的近战职业，重视对队友的守护。	しろまほう 低级白魔法まもる 增加自身防御力	たたかう攻击しろまほう白魔法まもる守护アイテム道具そうび装备こうたい交替にげる逃跑	保护濒死队友的技能能够自动使出，还增加了提高自身防御力的技能，很实用。	炎之洞窟 boss 战胜利后
	ふうすいし	风水师	风水师拥有控制、征服自然力以及改变环境的能力。原版控制自然是相当困难的，有时甚至会被自身的能力所伤，但 DS 版本中不会伤到自己了。	ちけい 用地形能力攻击的职业，根据地形的不同，发动的效果也不同。	たたかう攻击ちけい地形ほうぎょ防御アイテム道具そうび装备こうたい交替にげる逃跑	与FC 版大不一样，地形特技取消了失败的几率，能够完全成功，而且还能使用很多其它途径学不到的高级魔法，比如暗属性高级单体攻击、水属性全体即死攻击等等。可以说，风水师是一个在本作中变得好用的职业。缺点就是防御较低，特技的随机性比较强。	炎之洞窟 boss 战胜利后
	かりゆうど	猎人	猎人算是比较平均的职业，擅长远距离打击敌人，并且能使用一部分魔法。虽然弓箭的数量有限，但是猎人在本作中变得很厉害。	みだれうち 连续的箭矢攻击，能对敌人造成大伤害。	たたかう攻击みだれうち乱射ほうぎょ防御アイテム道具そうび装备こうたい交替にげる逃跑	增加了乱射特技，可以在一回合之内对敌人造成绝大伤害，再配合属性箭的话，速战速决不成问题。	炎之洞窟 boss 战胜利后
	がくしや	学者	学者的特技是能够充分利用书上的技巧。可以利用从书中学到的知识找到敌人的弱点并加以打击，从而使战斗变得更加轻松，属于支援性职业。	しらべる 调查对方的 HP 和弱点	たたかう攻击まほう魔法しらべる调查アイテム道具そうび装备こうたい交替にげる逃跑	本作将原有的调查和识破合在一起，变得方便了。此外，学者还拥有将道具功效变为两倍的隐藏能力，不过整体上看，实用性还是偏低。	炎之洞窟 boss 战胜利后
	ぎんゆうしじん	吟游诗人	吟游诗人居住在萨洛尼亚西南的一个小岛上，能用植物蔓草制作的竖琴发出美妙的琴声。琴声不但能吸引人，还能起到与精神魔法同样的效果。	うたう 通过装备不同竖琴唱出不同的歌曲，进而产生不同的效果。可以给予敌人伤害，或者回复己方体力，可以灵活运用。	たたかう攻击うたう吟唱ほうぎょ防御アイテム道具そうび装备こうたい交替にげる逃跑	和原版相比，取消了恐吓这一特技，用不同的竖琴可以使出不同效果的能力，属于战略型职业。	水之神殿之后入手
	バイキング	海盗	维京人原为海盗出身，所以非常了解海中怪物的弱点，擅长海战。喜欢的武器是斧或锤子。	ちょうはつ 令对方的注意力都在海盗身上，分担队友的压力。	たたかう攻击ちょうはつ挑衅ほうぎょ防御アイテム道具そうび装备こうたい交替にげる逃跑	擅长使用重武器的高攻击职业，增加了挑衅特技，能为队友分担伤害。	水之神殿之后入手
	りゅうきし	龙骑士	萨洛尼亚曾经被飞空怪物袭击，部分骑士乘着飞龙解决了这次危机，这就是龙骑士的由来。为了对付空中的怪物，龙骑士不断锻炼自己。他们擅长跳跃，喜欢的武器是枪。	ジャンプ 如技能名字一样，跳向对手并给予大伤害。跳向对手的时候消失一回合，此时对手无法攻击到龙骑士。	たたかう攻击ジャンプ跳跃攻击ほうぎょ防御アイテム道具そうび装备こうたい交替にげる逃跑	与原版基本一样，对空中的怪物和龙有攻击加成，中后期的作用有所下降	水之神殿之后入手
	げんじゅつし	幻术师	召唤魔法的最大特征，术者能把怪物的精灵当作媒体，将它实体化。效力受到术者能力的影响。	しょうかん 召唤怪物，并从召唤兽的黑白魔法中随机使出一种。	たたかう攻击しょうかん召唤アイテム道具そうび装备こうたい交替にげる逃跑	和原版基本一样，召唤出的召唤兽会随机使用黑白两种魔法。	水之神殿之后入手

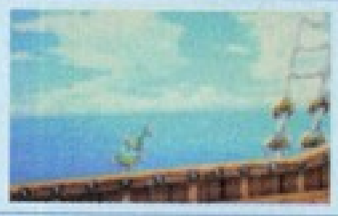
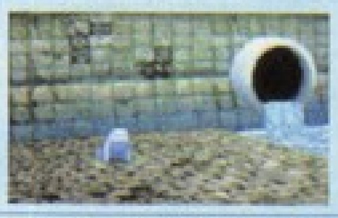
	まけんし	魔剑士	骑士和魔剑士曾经同为萨洛尼亚王室直属的优秀战士，但在某一袭击事件后，萨洛尼亚国王将黑暗剑士莱恩哈特放逐到了萨洛尼亚的西南方，利用负力的即为魔剑士。	あんこく 暗黑攻击，自己受伤的同时给予对方全体强力一击。	たたかう攻击あんこく暗黑攻击ほうぎょ防御アイテム道具そうび装备こうたい交替にげる逃跑	增加了暗黑攻击技能，威力强大，但要注意自身的HP。装备要到暗黑洞窟时期才能得到，当然，暗黑洞窟也是魔剑士体现自身威力的绝好场所。	水之神殿之后入手
	まかい げんし	魔界幻士	经过修炼的魔界幻士，能在召唤出非常强力的怪物的同时，使它们发挥出更大的威力。	しょうかん 召唤怪物效果从召唤兽本身所有魔法中随机使出一种，以终极合体魔法居多。	たたかう攻击しょうかん召唤ほうぎょ防御アイテム道具そうび装备こうたい交替にげる逃跑	和原版基本一样，比幻术师的召唤能力高一个档次，不过使用次数有所下降。而且，召唤兽的白魔法很难出现，全看个人的喜好来使用。	进入古代人的迷宫，土之水晶前boss战胜利后
	からてか	空手家	一些高级的武僧成为了空手家，他们的战斗更具威力，对敌人的打击是致命的。	ためる 舍弃防御力，用一回合的时间积攒力量，下一回合奋力一击，对敌人造成大伤害。	たたかう攻击ためる蓄力ほうぎょ防御アイテム道具そうび装备こうたい交替にげる逃跑	和原版基本一样，装备爪类武器后威力强大，适时使用蓄力可以对敌人造成毁灭性的打击。	进入古代人的迷宫，土之水晶前boss战胜利后
	どうし	导师	过去获得称号的白魔道士被称为导师，导师能够使用威力巨大的8级白魔法。这些魔法都是要经过刻苦修炼并且被认为是真正术者的人才可以使用的。	しろまほう 1-8级全部白魔法	たたかう攻击しろまほう白魔法ほうぎょ防御アイテム道具そうび装备こうたい交替にげる逃跑	基本和原版一样，可以使用全部白魔法，但魔法的使用次数减少了。导师的精神还是最高的，魔法效果也更好了。	进入古代人的迷宫，土之水晶前boss战胜利后
	まじん	魔人	过去获得称号的黑魔道士被称为魔人，魔人能够使用威力巨大的8级黑魔法。这些魔法都是要经过刻苦修炼并且被认为是真正术者的人才可以使用的。	くろまほう 1-8级全部黑魔法	たたかう攻击くろまほう黑魔法ほうぎょ防御アイテム道具そうび装备こうたい交替にげる逃跑	基本和原版一样，可以使用全部黑魔法，但魔法的使用次数减少了。魔人的知性还是最高的，魔法效果也更好了。	进入古代人的迷宫，土之水晶前boss战胜利后
	にんじゃ	忍者	传说中的职业，可以使用多种武器和装备，还拥有本职业的专用道具“手里剑”。忍者的物理攻击能力优秀，由于速度的成长率非常显著，使用小刀二刀流时有非常强大的压制力。	なげる 投掷手中的武器，对敌人造成大伤害，但所投掷的武器会消失。	たたかう攻击なげる投掷ほうぎょ防御アイテム道具そうび装备こうたい交替にげる逃跑	和原版相比，忍者被削弱了不少，入手时期变早了。武器能装备暗黑剑、小刀和回旋标，防具方面能穿源氏套装，不再像以前那样全武器装备都能用了。但是，忍者速度极快，一般都能第一个出手。增加的新技能有闲钱的话可以用用看……队伍中有一个忍者还是比较好的。	进入古代人的迷宫，土之水晶前boss战胜利后
	けんじゃ	贤者	传说中的职业，精通魔法，可以使用所有法术，包括白魔法、黑魔法和召唤魔法。在攻击、防御以及各种应对中都能发挥相应的作用。由于每个等级的魔法只能学会3种，合理选择非常重要。	まほう 全部魔法	たたかう攻击まほう魔法ほうぎょ防御アイテム道具そうび装备こうたい交替にげる逃跑	和原版相比，本作的贤者也被削弱了不少。虽然可以使用全部魔法，但效果不如专精黑白一种魔法的法师。而且，贤者使用魔法的次数不多，召唤类的魔法也和幻术师的水平相似，可以说是法师和幻术师的合体版。	进入古代人的迷宫，土之水晶前boss战胜利后
	たまねぎ けんし	洋葱剑士	原版作为初始职业出现，DS版是隐藏职业，需要利用WIFI通信才能得到。	无特技	たたかう攻击まほう魔法ほうぎょ防御アイテム道具そうび装备こうたい交替にげる逃跑	和FC版类似，没得到专用装备前非常弱，但装备上专用装备且等级很高以后，最强职业的特性就显现出来了。	利用WIFI通信完成隐藏事件得到

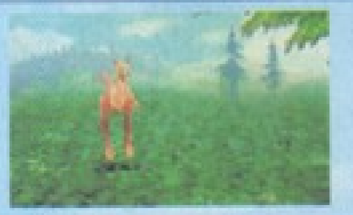
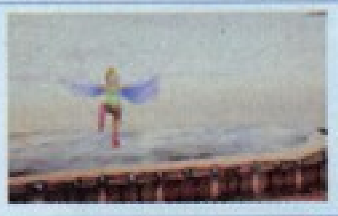
【全怪物图鉴】

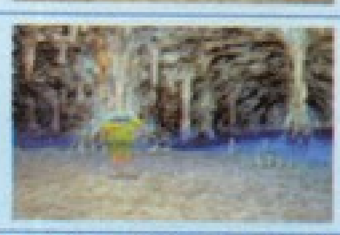
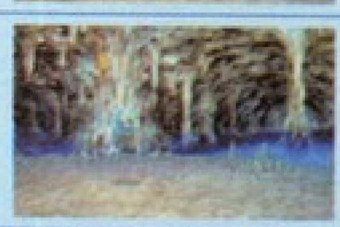
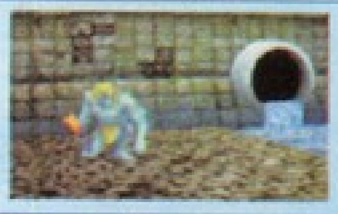
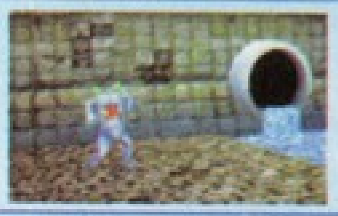
图片	出没地点	编号	日文名称	中文名称	等级	HP	金钱	经验	攻击	防御	弱点
	祭坛の洞窟	1	ゴブリン	哥布林	1	7	10	1	6	6	无
	相关信息	虽然外表看着像人类小孩，但实际是残忍、丑恶、肮脏的恶魔，是喜欢群体行动的杂鱼。原意是一种来自民间传说的魔物，绿色皮肤、没有毛发、矮小的种族。									
	祭坛の洞窟	2	カーバンクル	红榴石怪	1	10	5	2	6	6	无
	相关信息	虽然看起来像个会动的岩石，但是确实是生物。由于岩石的身体太沉重，所以行动缓慢。									
	祭坛の洞窟	3	アイファング	眼怪	1	11	7	3	7	6	无
	相关信息	无									
	祭坛の洞窟	4	ブルーウィスプ	蓝精灵	1	14	10	4	7	6	无
	相关信息	发出青白色的光，像鬼火一样的生命体。轻飘飘的在空中一边飘浮一边攻击，不太强。									
	ウル周边	5	キラービー	杀人蜂	2	18	12	12	8	6	风
	相关信息	体长 20～30cm 左右巨大的杀人蜂。是肉食性攻击生物，使用它那对人类危害极大的尖锐的毒针袭击过往的人。									
	ウル周边	6	ウェアウルフ	狼人	3	24	14	12	9	6	无
	相关信息	兽人的一种，战斗力已经退化，但和它战斗时还是不能掉以轻心。狼人是一种传说中的生物。据闻这种生物每逢月圆之夜，就会从人身变为狼身。转变为狼身的人由于不能控制自身的兽性，所以会袭击周边的家畜或人类。									
	ウル周边	7	バーサーカー	狂战士	4	28	22	14	11	6	无
	相关信息	顺手看见什么就杀掉什么的令人恐怖的狂战士，在初级是 HP 最高的怪物，所以要当心。好武的北欧战士认为战争时如果能蒙奥丁庇佑，便能够得到一股拥有熊之精神、狼之勇猛的力量，而在战场上所向披靡，成为“狂战士”。									
	サスーン城	8	レッドウィスプ	红精灵	5	39	18	18	12	10	圣
	相关信息	放出红色奇怪光线的漂浮着的灵魂状生命体，是对现世还存有留恋的死者的灵魂，像雾一样将对手包围起来杀死。									
	サスーン城	9	ダークアイ	黑暗之眼	5	43	20	95	12	10	无
	相关信息	是一种睁着闪闪发亮的大眼睛袭击对方，体液能让对手化成烂泥的食人花。									
	サスーン城	10	ゾンビ	丧尸	6	47	22	100	14	10	圣
	相关信息	将低级灵魂封入腐烂尸体后得到的怪物，因为身体持续腐败，所以袭击过来的时候常常伴有恶臭。丧尸是一种不死生物。这个词来自伏都教信仰，丧尸通常被描述为无心智、迟缓移动、腐烂的尸体，有着对活人血肉极度的渴望的不死怪。									
	封印の洞窟	11	マミー	木乃伊	6	52	24	100	15	10	圣
	相关信息	男性木乃伊，与活人的区别是狂暴的带有攻击性的性格。木乃伊是在人工防腐情况下或自然条件下可以长久保存的尸体。木乃伊源自波斯语，原义为蜡，欧洲人用来指古埃及涂抹防腐香料保存至今的尸体。									
	封印の洞窟	12	スケルトン	骷髅兵	6	57	26	105	14	10	圣
	相关信息	在已经白骨化的尸体上施与魔法而再次苏醒的战士，靠近它们的时候，它们会嘎吱嘎吱作响地袭击过来。									
	封印の洞窟	13	のろいのどうか	被诅咒的铜币	6	42	52	105	14	10	圣
	相关信息	邪恶的巫师将死者的灵魂封入钱币中而做成的魔法生物。									
	封印の洞窟	14	ラルウァイ	恶灵	6	44	30	120	15	10	圣
	相关信息	像蓝色的雾一样的身体在半空中晃晃悠悠地漂浮着，为了把人类吸入自己体内，因此一见到人类就袭击过去。愿意是罗马的死者之魂， 据说生前过着不太好的生活，死后成为了这个恶鬼，为了摄取生命力而对人附体，那个被附体的人像病人一样地苍白而失去了生命。									
	封印の洞窟	15	シャドウ	暗影	7	66	32	120	15	10	圣
	相关信息	是在黑暗中栖息的怪物，具有吟唱目盲魔法和使对方混乱的能力。									
	封印の洞窟	16	レブナント	亡魂	7	70	34	130	14	10	圣
	相关信息	与丧尸是不同种类的具有腐烂尸体的怪物，为了寻找尸体而到处徘徊，体力比丧尸高。在法语中表示再次回来的意思，特指以某种理由，从死的状态返回了的人。									
	山道	17	ファイアフライ	萤火虫	9	92	36	130	17	15	冰风
	相关信息	用鳐鱼和鸟混杂在一起的身体飞行，一进入战斗就会经常吐火焰进攻，很难缠的怪物。									
	山道	18	ダイブイーグル	俯冲之鹰	8	120	38	130	17	15	风
	相关信息	俯冲之鹰是在山岳中生活，大型的猛禽。翅膀打开了有 2m 以上 最大的有 5m 以上，擅长「滑翔」。从 200M 的高空到地面只需 1 秒 可以迅速捕获猎物。									
	山道	19	ラストバード	最终之鸟	9	135	40	150	18	15	风
	相关信息	在世界唯一的长有四翅膀的鸟类。一般认为很像始祖鸟，特点是你和它眼睛对上后，很容易就被混乱了。									
	山道	20	ルフ	巨鸟	9	155	42	150	19	15	风
	相关信息	在阿拉伯地方世代口口相传与鹫相似的巨大的鸟。据说飞在空中可以完全遮蔽太阳光，在印度某岛上栖息，抓起大象扔下去后吃大象的尸骸。巨鸟具有我们想象不出的身体结构。在追溯巨鹏的起源的时候，有学者认为这种会丢下石块的巨鹏是土著人对流星雨的解释。									

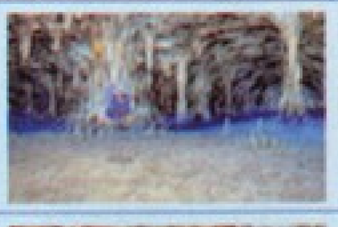
	浮游大陆各平地	21	バシリスク	蜥蜴怪	9	100	44	150	18	15	无
	相关信息	头上长角，体长 1-10 米的巨大型蜥蜴，具有将对方石化能力的有名的怪物。身上具有坚硬的鳞片，身上的血据说含有猛毒，主要生活在沙漠和荒野中，喜欢吃毒蛇和水鸟的蛋，用后足行动。									
	浮游大陆各平地	22	バグベアー	怪物／熊怪	9	110	46	180	20	15	无
	相关信息	游戏中就是一头熊，是具有少许智力的灵巧的人形怪物，好战、体力攻击力均高，被枕边夜话称作食人鬼。一般被描述成浑身都是黑毛、头上张角、口中喷火、牙似犬、爪似熊的样子。									
	浮游大陆各平地	23	マンドレイク	曼德拉草	9	120	48	180	19	15	火
	相关信息	乍一看好像棵树，一旦靠近它的话，就会被它的树枝所缠住，最后成为怪物的养分。在传说中，曼德拉草长在绞刑架下，极小心才能将它从地上挖走。因为据说这种植物被连根拔出时会发出令人血液凝固，撕心裂肺的致命的哭声。									
	通往トーザス途中	24	レプラホーン	小妖精	9	142	52	200	16	15	无
	相关信息	小鬼样子的怪物，原本是妖精，由于邪恶的力量的影响变成了丑恶的怪物。愿意是爱尔兰传说中会做鞋的小精灵，但每次只做一只。如果你能够抓到他的话，他就会把秘密财宝的藏匿处告诉你。									
	通往トーザス途中	25	ダークフェイス	暗黑之脸	9	168	53	200	16	15	无
	相关信息	异次元的怪物，在这边的世界只露出头。那个令人毛骨悚然的身姿让看的人都为之毛骨悚然吧(可怕的大脸)。									
	ネプト神殿	26	プティ	小妖	9	103	54	200	15	15	无
	相关信息	狐松鼠的一种，拥有非常可爱的身姿，但一旦进入战斗后，就会使出和那可爱身姿完全不相称的猛烈进攻(狐松鼠是一种大型体粗的树栖松鼠，体形比普通的灰松鼠大，腹部呈白色，尾巴毛茸茸的)。									
	ネプト神殿	27	ポイズンバット	毒蝙蝠	9	98	56	220	15	15	风
	相关信息	一群聚在一起呱呱叫让人看起来就觉得很不舒服的东西。使用小而尖锐的牙齿，一点一点地啃食着猎物 注意它们可是带毒的哦。									
	ネプト神殿	28	リリパット	小人国怪	10	118	58	220	17	15	无
	相关信息	有着像刺猬一样的身姿，那个上挑的眼睛充满了邪恶的目光，即时作为野兽也具有一些智慧(奇怪的名字 其含义就是知名的《格列佛游记》中的小人国)。									
	ネプト神殿	29	ウェアラット	鼠人	10	130	60	220	18	15	无
	相关信息	兽化人的一种，经常和狼人一起谈论。象人一样地直立走，使用武器作战。拥有胆怯的性格和很高体力，带有大量的病菌(游戏中就是一只大老鼠)。									
	ネプト神殿	30	ブラッドウォーム	吸血蠕虫	11	165	62	240	22	15	无
	相关信息	浑身都是通红的血的颜色，像蚯蚓一样的怪物。由于表皮粘滑，很难给予打击(变异的血虫 原来通常用作鱼饵)。									
	海域（浮游大陆）	31	キラーフィッシュ	杀人鱼	13	135	64	240	22	16	雷
	相关信息	拥有尖锐的牙齿和强壮的下颚的狂暴的鱼，和水虎鱼类似，不过要比水虎鱼大 8 倍。									
	海域（浮游大陆）	32	ハーミット	隐居者	13	173	66	240	22	16	雷
	相关信息	在贝壳中栖息，只露出上半身来作战，一旦遇到危险立刻逃入贝中(类似于蜗牛的怪物)。									
	海域（浮游大陆）	33	シーエレメンタル	海元素	12	155	67	250	22	16	雷
	相关信息	用蜿蜒的波浪将人们拉入水中，力量意外地强，本体全是水。									
	海域（浮游大陆）	34	タンギー	水中幽灵	13	225	68	250	24	16	雷
	相关信息	上半身是马，下半身是鱼的水之精灵。性格不是很狂暴，眼睛具有催眠能力。一般被认为出现在苏格兰奥克尼群岛附近，看起来像海马，也是苏格兰传说的水鬼因为身上披着海藻，因此而得名。									
	海域（浮游大陆）	35	サハギン	暗鱼人	13	190	70	250	22	16	雷
	相关信息	以前，生活在水中的半鱼人和人类生下来的种族，对人类抱有特殊的敌意。									
	古代人の村周边	36	パラライマ	普拉莱玛	16	245	72	270	27	16	火
	相关信息	具有麻痹能力。在对方的身体上用指甲，注入毒素之后一点一点地将对方杀死(不是很有名的怪物)。									
	古代人の村周边	37	グリフォン	狮鹫	6	230	40	130	15	8	风
	相关信息	自古以来就被设定为有鹰的头和翅膀及狮子的身体。狮鹫的身体比八个狮子还要大，高度比一百只老鹰还要高，有很长的耳朵，豹子嘴，脚上有爪，大如牛角。最初是在中东某地,发现在古巴比伦人、波斯人的油画、雕塑上，经常被作为王室的徽章和中世纪教堂、建筑物使用。									
	古代人の村周边	38	リンクス	山猫	16	265	76	270	27	16	无
	相关信息	与狼相似的肉食性的大山猫，传说有着千里眼。武器是尖的獠牙(倒是很像狼人)。									
	古代人の村周边	39	ホーネット	大黄蜂	15	260	78	300	25	16	风
	相关信息	与杀人蜂是同一种类，体长要大 2 圈，攻击力也是杀人蜂的 2 倍之多，还要注意它那剧毒的毒针，这类黄蜂以修筑巨大的纸质蜂巢为特点。									
	グルガン族の谷周边	40	ノッカー	矿工哥布林	13	131	80	300	23	16	无
	相关信息	传说中一种生活在地下的妖怪或矮人，用敲击声向矿工指明矿藏所在地。游戏中是作为是哥布林中进行自我锻炼的一个分支。力量绝对不弱。									
	グルガン族の谷周边	41	フライヤー	飞行怪	12	139	82	300	23	16	风
	相关信息	一种如昆虫或鸟等用翅膀飞行的动物，具有 3 对薄薄的翅膀的奇特的生物，挥舞着长长的手臂，将对方撕碎。									

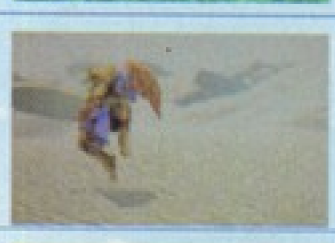
	グルガン族の谷周边	42	リザードマン	蜥蜴人	13	155	84	320	24	16	雷
	相关信息	拥有了智慧的蜥蜴，爬虫类型亚人种，用 2 个脚直立行走。身材如正常成年人一般大小，皮肤比皮甲还要硬，力量比人要大很多，知道如何使用武器和防护具，是亚人种中最强悍的一个(常见的一种怪兽，好像不是左撇子)。									
	グルガン族の谷周边	43	ゴルゴーン	戈耳贡	13	145	86	320	24	16	无
	相关信息	原意指斯塞诺、尤里安勒和人形的可怕的梅杜萨三姐妹中的任何一个，他们生活在西方极乐附近，保护进入地下的生物。她们的石像和画像往往放置于寺庙或墓穴以避免黑暗邪恶势力。游戏中是设定为一有动静，就会从土中突然出现，不能小看那个和大锹形虫的剪刀似的 巨大的镰刀的威力。									
	浮游大陆外围平原	44	レッドキャップ	红帽哥布林	18	252	87	320	31	16	无
	相关信息	原意是指凶暴的地精，它们滥杀嗜血，会毫无理由的虐杀各种小动物，头上的帽子就是利用鲜血所染成。红帽子们也经常出没于战场之上，单纯享受品鲜血的快感游戏中是设定为哥布林中最强的一族，积累了相当的修行，他们的眼也有引诱对方睡眠的力量。									
	浮游大陆外围平原	45	バロメッツ	巴罗梅茨	18	264	88	330	31	16	火
	相关信息	曼德拉草的进化形态，如果被那个树枝抓住的话，精气就会被慢慢吸光的。									
	浮游大陆外围平原	46	スライム	史莱姆	17	240	90	330	28	16	火
	相关信息	著名的怪物，粘糊糊的不定形生命体。杂食性，不管什么东西都不介意，只要是靠近的物体都拿进体内进行消化。1953年发表的一部叫做《史莱姆》的短篇小说，不定型生物史莱姆就这样诞生了；史莱姆第一次出现在游戏中是在史上第一款RPG的《巫术》中，不过相信大部分人还是对DQ中的史莱姆印象深刻吧。									
	浮游大陆外围平原	47	タランチュラ	狼蛛	18	240	92	330	31	16	火
	相关信息	一种产于欧洲南部的大型的狼蛛（舞蛛　毒蜘蛛属），过去曾被认为是导致蜘蛛舞蹈症的原因游戏中是由于魔法而巨大化的蜘蛛，虽然拥有长满毛的巨大身躯，但是能够使用 8 只脚进行快速的攻击。									
	浮游大陆外围平原	48	カフジエル	卡夫基尔	18	240	94	360	31	16	无
	相关信息	会在地面上突然出现，会用爪子将肉切碎，然后慢慢地吃。									
	オーエンの塔	49	ピュグマン	猪怪	14	171	96	360	27	17	无
	相关信息	看起来很普通的很不起眼的小动物，却会使用 5 个种类的魔法，具有魔法师那样高智力的怪物(和名字基本没啥关系的怪物)。									
	オーエンの塔	50	ファージャルク	邪恶妖精	14	177	98	360	25	17	无
	相关信息	一种个子很小并且看起来没啥精神的小鬼，并不会给人留下深刻的印象，是一种恶意的小精灵，喜欢玩把戏、喜欢独居，但是由于它们会使用魔法，所以要注意，一般都认为这种妖精喜欢穿红鞋。									
	オーエンの塔	51	ブラッドバット	吸血蝙蝠	14	208	100	380	27	17	风
	相关信息	吸血蝙蝠名副其实的以血为食的类群，也是哺乳动物中特有的吸血种类。分布在美洲中部和南部，体型小，头骨和牙齿已高度特化。游戏中的是身长 30cm 的吸血蝙蝠，虽然不大，但被咬一口后会被吸去大量的血。									
	オーエンの塔	52	プティメイジ	小妖法师	13	196	101	380	23	17	无
	相关信息	与小妖相比具有更高的智慧，平时具有老实的性格，一旦发起怒来就会以原本具有的野性袭击过来，擅长使用魔法。									
	オーエンの塔	53	フリアイ	鸟人/复仇女神	16	216	102	380	29	17	风
	相关信息	原意是希腊神话中“土地”和“黑暗”的三个女儿，以清算罪恶为职责，被描绘成庄严、美丽的女郎，为其中之一。游戏设定为鹰身女妖的一种，上半身是女性和翅膀，但那个女性的脸肮脏至极；另外由于攻击频率很高，所以是由些麻烦的对手。									
	オーエンの塔	54	オヒシユキ	欧希修基	15	235	105	400	28	17	无
	相关信息	在凯尔特神话里，水马是一种水精灵， 爱尔兰人将之取名为 " 欧希修基 "。水马相当危险。 水马将无辜受害者带到水中后，会将他们分解后除了肝脏都吃掉。 游戏设定为一个巨大脑袋的怪物，张着大嘴，就算你无声无息他也会接近你，被那种大嘴咬上一口的话，会受到严重的伤害。									
	地底湖	55	ボム	炸弹怪	16	315	110	400	31	19	冰
	相关信息	火系元素怪，轻飘飘的像气球一样地飘浮着，会愤怒地给予攻击者以自爆攻击，从而造成严重伤害。									
	地底湖	56	マンティコラ	蝎尾狮	17	375	112	400	32	19	无
	相关信息	生活在亚洲森林中的奇特生物，尤其以东南亚居多。游戏设定类似，长有狮子的身体、龙的翅膀和蝎子的尾巴的奇特的怪物，但是具有人类的脸，具有很高的智力。蝎尾狮非常凶暴，在森林里徘徊寻找人类，一旦碰到人类，立刻将毒针射向人类，人类立刻死亡，最后连骨头和衣服都被吃了，如果一个村子消失了，就很可能是蝎尾狮干的。									
	地底湖	57	しょうにゅうせき	钟乳石怪	17	284	115	400	30	19	无
	相关信息	应该是钟乳石变化的怪物，由于体重问题速度很慢。									
	地底湖	58	シーデビル	水之恶魔	17	339	116	450	31	19	雷
	相关信息	已发现扁鲨有：星云扁鲨、太平洋扁鲨、日本扁鲨等游戏设定为张开大嘴袭击人类，只要一瞬间就剩骨头了，由于这种行为被称为海之恶魔。									
	地底湖	59	マーマン	雄人鱼	17	345	118	450	31	19	雷
	相关信息	一种传说中的海洋生物，长有男人的头部及上身，却生有一条鱼尾巴人鱼一般被认为是上半身是人，下半身是鱼的传说中的生物。人鱼传说首次登场，是在公元前一千年前的亚述王国的神话。不过游戏中的设定好像难看了点。									
	地底湖	60	ルイナスウェーブ	破坏波	16	296	120	450	30	19	雷
	相关信息	不能小看这种看似普通的水的龙卷风，一旦战斗队伍会遭到可怕的水流袭击，超自然存在的一种精灵。									
	火山	61	バルーン	火焰气球	18	386	125	450	33	19	冰
	相关信息	和炸弹同种族，但是比他更加狂暴，能给对手造成大伤害的话自爆也在所不惜。									
	火山	62	ミルメコレオ	蚁狮	19	494	130	500	35	19	无
	相关信息	狮子和蚂蚁的混血儿。暴露出尖尖的獠牙准备随时吃掉敌人。蚁狮可在旧约圣经里看到，将狮子的精子加入蚂蚁卵里产生了的一种生物，因为胃是蚂蚁的，因此食物是植物(当时，蚂蚁是吃植物的昆虫)，但头部石狮子，拒绝吃，一般认为结果饿死了。									

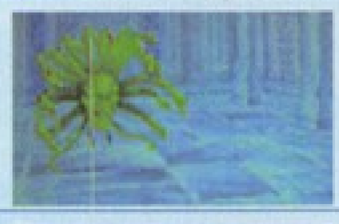
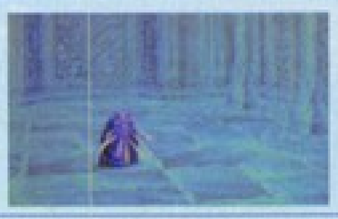
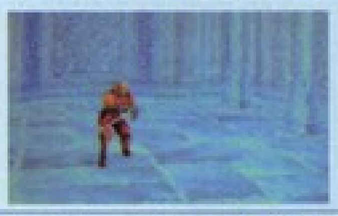
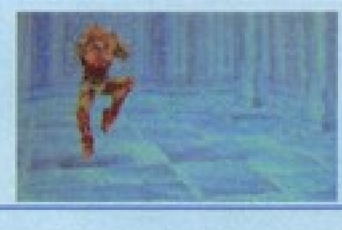
	火山	63	クロコッタ	犬狼兽	19	500	135	500	35	19	冰
	相关信息	犬狼兽是印度、埃塞俄比亚的神秘的犬狼一体的生物。这种野兽在神话中被描述为贪吃的野兽，他们会冒充狗的主人哭泣的声音引诱狗，而后就将它们吃掉；或者躲在树林中装作农夫的朋友呼喊他们的名字引诱他们。									
	火山	64	アダマンタイマイ	硬甲海龟	21	800	270	700	40	19	冰
	相关信息	像巨大的乌龟一样，有着令人恐惧的龟壳，用普通攻击的话会使武器变得破破烂烂的，其名称是一种坚硬金属的由来。									
	火山	65	レッドマシュマロ	红葵	18	510	140	500	34	19	冰
	相关信息	和噗哟噗哟(知名游戏)一样具有很难抓到的红色的不固定的果冻状身体，无论什么样的剑都无法有效的攻击到它，且吸收火焰攻击(绿色史莱姆的翻版)。									
	ハインの城	66	ファラオ	法老王	20	580	145	600	41	19	圣
	相关信息	古代埃及最高统治者的称谓法老,在古埃及,法老被视为太阳神之子,拥有至高无上的政治军事权力,还是宗教上的神。可以随意处置手下的臣民和奴隶,游戏中设定为太古之王的木乃伊,为了诅咒生者而在世上复活了,这个诅咒是很可怕的,对火焰和回复系魔法弱。									
	ハインの城	67	レムレース	勒穆瑞斯/夜游魂	19	752	150	600	38	19	圣
	相关信息	在古代罗马，死者的幽灵被认为是令人恐惧的鬼怪，而且常常要通过宗教仪式将它们从家中驱除出去令人毛骨悚然的紫色的雾包围着人的身体，打算慢慢杀死他，是被邪恶侵占了的死者的魂，对火焰和回复系魔法弱。									
	ハインの城	68	ラミア	女妖拉弥亚	23	850	310	840	44	19	无
	相关信息	希腊神话中的吸血鬼：女头女胸的蛇身妖魔，传说其捕猎人类并吸吮孩子的鲜血；拉弥亚曾经是利比亚的女皇，并和宙斯相爱，可最后被天后赫拉杀害用大蛇的尾巴行走的怪物，尤其享受用蛇尾巴慢慢绞死人的那种快感。									
	ハインの城	69	デーモン	恶魔	23	742	316	1008	45	19	圣
	相关信息	希腊语的恶魔是“灵魂”的意思。但是中古世纪的基督教教会，为了排除异教的神祇或灵魂，而将他转变为地狱的恶魔。游戏中设定为在恶魔中位于下级，不过，看到那个身姿的人仍会陷入到恐怖中。是象征邪恶的怪物。									
	ハインの城	70	デュラハン	无头骑士	24	1000	320	1008	48	19	无
	相关信息	在战场上遗憾而死的战士灵魂实体化，让人望而生畏。为了消除遗憾，它们会对过路人实施猛烈进攻。原意是高贵的骑士，死后依然是骑士装束，体格魁梧，身披铠甲，一手持剑，一手抱着带头盔的头颅的不死的生物，经常骑着同样无头的马，每当他们停下来，就会有人死去。									
	海上	71	アネット	阿奈特	14	268	100	400	25	19	雷
	相关信息	远古的怪鱼由于魔力而变的凶暴而形成的怪物鱼，身上覆盖有坚硬的鳞片。									
	海上	72	マーメイド	美人鱼	15	364	123	450	25	19	雷
	相关信息	一种传说中的海洋生物，长有美丽少女的头部和上身，却生有一条鱼尾巴。在海里和湖里可以发现她们，或者在岩石上能看到她们一手拿着镜子、一手梳理她们的头发。她们会预测未来，会用歌声勾引船员。									
	海上	73	シーホース	海马	14	278	119	450	25	19	雷
	相关信息	就是一种巨大的海马，用头上的角和尾巴来袭击过往聚集在一起的船只。									
	海上	74	シーサーペント	海蛇妖	17	530	406	700	30	19	雷
	相关信息	浑身鳞片的巨大的海蛇，尖尖的鼻子可以让海蛇像鲸鱼一样喷水，使过往船只沉没在海中，是沧龙和海蛇这一类生物的总称是在水中栖息的一种巨大的龙，拥有压倒性的巨大身体，但是与巨大的身体比起来，攻击力却不显著。									
	水の洞窟	75	コッカトリス	鸡蛇兽	20	890	185	800	44	19	无
	相关信息	鸡蛇兽在中世纪时期的绘画、纹章、雕刻、建筑（作为教堂的装饰物）中大量出现，它拥有公鸡的头和腿，蛇的尾巴，身体像鸟，但却没有覆盖羽毛，而是覆盖着蛇的鳞片，看一眼就可以致它物于死命游戏设定为被看到后徐徐石化。									
	水の洞窟	76	ポイズントード	毒蟾蜍	19	800	190	900	40	19	雷
	相关信息	带毒的一种青蛙，据说是体长 50cm 以上的怪物。									
	水の洞窟	77	ツインヘッド	双头怪	19	910	195	900	42	19	无
	相关信息	张着双头的豹，2 个头同时用牙和角进行攻击，是相当不好对付的对手。神话中如 9 头蛇许德拉、八岐大蛇等同种族的多头怪兽，就是没他们那么厉害。									
	水の洞窟	78	ローパー	罗帕	20	815	200	900	43	19	雷
	相关信息	地震时由于次元扭曲而跑出来的怪物，摆动着触手袭击活着的人，然后在身体里寄生。									
	水の洞窟	79	アガリアレプト	阿卡利阿利格特	21	930	210	1000	45	19	雷
	相关信息	也是异次元的怪物，人和动物含混在一起的样子，让人一看就觉得厌恶和恐怖。实质上是地狱七王之一，率领第二军团的大将军，掌控着欧洲和小亚细亚地区的人民，极度不信任人类，也是撒旦的左右手。									
	下水道	80	ダークフット	暗黑之足	21	940	220	1000	41	20	火
	相关信息	巨大的蜘蛛，由于体形太大，所以小虫子已经不能满足它，以哺乳动物为主食，当然，人也不例外。									
	下水道	81	ギガントード	巨大蟾蜍	20	838	230	1000	41	20	雷
	相关信息	巨大的蟾蜍的体态，即使不是女性看到也会觉得恶心。用长长的舌头卷住猎物，一瞬间就能吞下了。									
	下水道	82	ツインライガー	双头狮虎	22	960	240	1100	43	20	无
	相关信息	狮虎是雄狮和雌虎杂交所生的动物，具备两者的特征，但一般比两者都大游戏中为双头的豹型怪物，用尖尖的獠牙，交替对敌人进行撕咬，撕碎对方的肉吃，性格凶暴。									
	下水道	83	ストローパー	斯托罗巴	21	1100	250	1100	41	20	雷
	相关信息	有长长的触角，全身覆盖着坚硬的壳一样的物体，那个长长的触手能让对方麻痹。是小一号的罗巴，具有 6 条触角和一个胃，斯托罗巴以硅元素为基准，身体很坚硬。									

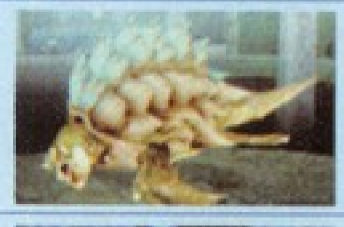
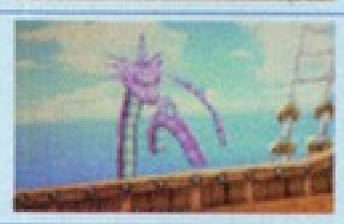
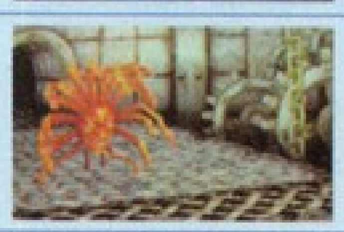
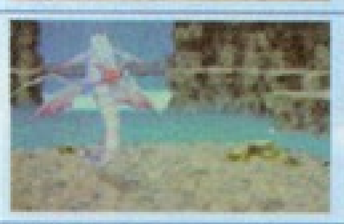
	アムル周边	84	ブラックプリン	黑香肠	22	880	260	1100	44	20	火
	相关信息	黑色的粘糊糊的混在一起的物体，拖拉着身体在附近徘徊，完全没有智力，任何东西都有可能进入它的体内，其实就是被黑暗包围的一种史莱姆。									
	アムル周边	85	ヘルカン	蛇鳞兽	22	888	270	1250	44	20	无
	相关信息	像袋鼠一般大小，没有体毛，像蛇那样浑身都是鳞片，只有一点点的智慧。在玛雅神话中，与蛇鳞兽同名的是创造神。									
	アムル周边	86	バルカン	伍尔坎	26	2200	560	1750	50	20	冰
	相关信息	伍尔坎是罗马神话中，朱庇特和朱诺的儿子，维纳斯的丈夫，火与锻冶之神。游戏设定的是与栖息在火焰中的沙罗曼蛇是同一种族的大蜥蜴，喜好火焰。									
	アムル周边	87	リュークロコッタ	拉克洛兽	23	1050	290	1250	44	20	冰
	相关信息	拉克洛兽是犬狼兽和狮子的后代，可以模仿人类的声音。据说是有一张可以张到后背、裂到耳朵的大嘴，据说从不合上。									
	アムル周边	88	マジシャン	魔法师	23	1040	300	1400	43	20	无
	相关信息	无									
	ゴールドルの馆	89	さまようきんか	彷徨的金币	23	928	310	1400	38	22	无
	相关信息	由生产出魔法师杜加制造的黄金的水晶制作而成，拥有智力，也会使用魔法，但成活率很低的怪物，和被诅咒的铜币很像。									
	ゴールドルの馆	90	ゴールドイーグル	黄金鹰	23	935	320	1400	43	22	风
	相关信息	由制造钱的水晶和黄金混合在一起产生而出的，身体闪耀着金光，快速的对敌人发起进攻。									
	ゴールドルの馆	91	ゴールドウォリア	黄金战士	24	1130	330	1500	47	22	无
	相关信息	从黄金水晶中产生，装备有黄金剑和黄金盾牌，袭击侵入者，比较厉害。									
	ゴールドルの馆	92	ゴールドベアー	黄金熊	24	1090	340	1500	49	22	无
	相关信息	从黄金水晶中产生，浑身的毛发闪耀着金光，性格非常狂暴，杀死侵入者后吃掉他们的肉。									
	ゴールドルの馆	93	ゴールドナイト	黄金骑士	25	1100	350	1500	48	22	无
	相关信息	哥特尔之家中强悍的怪物，从黄金水晶中产生，一身黄金的防具，手持黄金武器，见到入侵者就袭击过去，杀害他们并夺取钱财。									
	ゴールドルの馆	94	ナイトメアー	梦魔	25	1120	360	1900	48	22	无
	相关信息	发源于中世纪欧洲、被认为是折磨睡觉的人的魔鬼或灵魂的恶魔，一般都是描绘成黑马的姿态游戏设定为有着令人恐惧的尖锐的牙齿，赤红的发光的眼睛使对手意识丧失的马，还会使用牙和马蹄进行攻击。									
	サロニア	95	ヘルカンメイジ	魔法蛇鳞兽	25	1093	370	1400	49	22	无
	相关信息	与蛇鳞兽外表没有很大差别的怪物，但是有相当的智力可以操纵多种黑魔法。									
	サロニア	96	ニードルモンキー	针猴	25	1100	380	1400	48	22	无
	相关信息	有着刺猬一样的身姿，却是猴子的一种，柔软的钢针密密麻麻的在背后覆盖着，而且钢针的前面都有毒。									
	サロニア	97	カトブレパス	卡托布莱帕斯/飞牛	26	1260	390	1600	54	22	无
	相关信息	卡托布莱产于尼罗河的源头处，体小而笨重，四肢不灵敏，头却大得出奇，因此常把头垂在地上，否则很可能把周围的生命全部杀光。它的身体像头牛，皮肤厚而硬，靠食用剧毒的灌木为生。游戏设定符合愿意，它像黑水牛一样动作迟钝。									
	サロニア	98	ソーサラー	巫师	26	1270	400	1600	51	22	无
	相关信息	原先是黑魔术师的人，向恶魔出卖灵魂后堕落后的样子，甚至到了现在他们的力量也没减弱，以高魔力而自豪。									
	サロニア	99	サンドウォーム	沙虫	26	1290	420	1920	53	22	无
	相关信息	喜欢将沙漠作为栖息之处，巨大的筒状的虫子，平时在地里深深得潜伏着，因为对声音很敏感，所以就算是很微弱的脚步声被它听到的话也是逃不掉的。									
	ドーガの馆周边飞空艇	100	アイスフライ	冰蝇	28	1200	430	1920	54	23	火风
	相关信息	无									
	ドーガの馆周边飞空艇	101	シムルグ	斯摩奇	28	1220	450	2080	55	23	风
	相关信息	和巨鸟同等大小的怪鸟，是巨鸟在古波斯的传说，据说是大地、海洋和天空的结合体，住在知识之树的树顶，曾亲眼目睹世界的三次大毁灭。									
	ドーガの馆周边飞空艇	102	ハルピュイア	鹰身女妖	30	1650	460	2080	56	23	风
	相关信息	有着女人的头和躯干以及鸟的尾巴、翅膀和爪子，还有丑陋的脸，浑身肮脏，喜欢呱呱叫的可厌的、贪婪的魔怪，经常单独行动。									
	ドーガの馆周边飞空艇	103	ガーゴイル	石像鬼	28	1240	470	2400	56	23	风
	相关信息	作为低级的使魔，屡次出现在地面上袭击人类。有着石头一样的皮肤，一动不动的话看起来好像石像，是比较常见的怪物。									
	ドーガの馆周边飞空艇	104	キマイラ	奇美拉	28	1250	475	2400	57	23	无
	相关信息	长有狮子的脸、山羊的身体、龙的翅膀的奇怪的生物，用爪子和牙齿攻击对手使之变成石头。游戏设定和在希腊神话中登场的怪物类似，只不过神话中的怪兽会喷火，在中世纪的叙事诗、绘画、雕刻和建筑中常会出现。									

	魔法の阵の洞窟	105	あくまのうま	恶魔之马	29	710	480	2640	36	23	无
	相关信息	恶魔出现在人间战斗时所骑的马，相当邪恶，攻击一切非恶魔的接近者。									
	魔法の阵の洞窟	106	ロックガーゴイル	岩石石像鬼	29	720	490	2640	36	23	风
	相关信息	身体的主要组成部分都是石头，另外，他既使用石化魔法，也使用石化攻击。									
	魔法の阵の洞窟	107	うしにんげん	牛头人	29	730	500	2640	36	23	无
	相关信息	牛头人是美索不达米亚神话中的恶魔，但是经常帮助人们和黑暗势力作斗争。游戏设定为半人半牛的生物，但是，几乎没有了任何的智力，攻击和行动都依靠着它那野兽的本能。									
	魔法の阵の洞窟	108	くろきし	黑骑士	29	740	510	2880	36	23	无
	相关信息	无									
	魔法の阵の洞窟	109	メイジフライヤー	魔法飞行者	28	680	520	2880	36	23	风
	相关信息	飞行者中拥有高智力的一种，在用翅膀嗡嗡的飞行时吟唱魔法。									
	海底	110	ニーグル	尼哥尔	30	1310	540	2880	56	24	雷
	相关信息	英国传说中在河里栖息的水栖马，把人拖入水中进行分食，在设得兰群岛、奥克尼郡附近均有出现。游戏设定为海的精灵，是长有马的头和身体，鱼的尾巴的奇特的生物，不怎么具有攻击性，安静的在海底生活着。									
	海底	111	アプトー	海鱼	29	1128	550	2880	54	24	雷
	相关信息	在海中居住的巨大的鱼，和同种族的阿奈特是仇敌。牙齿很尖锐，性格凶暴，总是由于肚子饿到处追赶猎物。									
	海底	112	シードラゴン	海龙	27	2550	57	24	1120	4680	雷
	相关信息	在海中栖息的、头长长的龙。虽不像地上的龙一样有翅膀，但是用尾巴也可引起海啸。									
	海底	113	カーグラ	大海马	29	1143	580	3120	54	24	雷
	相关信息	巨大的海马，平时栖息在海地的岩石附近，以微生物为主食生活着。									
	海底	114	カリュブディス	卡律布狄斯/海妖	30	1350	600	3120	57	24	雷
	相关信息	六头女妖，原本是人类女子，由于贪欲被宙斯变成了海怪，潜伏在西西里海岸，吞噬船只。巨大的珊瑚礁一样的怪物，一天可以 3 次喝光海水再吐出来，造成船只沉没，是可怕的怪物，基本和原设一样。									
	海底洞窟	115	ドズメア	特兹梅亚	31	1650	780	4400	58	24	风
	相关信息	很容易和狮鹫搞混，不过由于翅膀退化了不能飞行，使用喙和利爪进行攻击。									
	海底洞窟	116	うみのまじょ	海魔女/人鱼女战士	31	1660	800	4800	58	24	雷
	相关信息	作为人鱼一族中的战士，她们抛弃了过去美丽的身姿，以一副凶恶的样子袭击过来。									
	海底洞窟	117	さつじんやどかり	杀人寄生蟹	31	1680	820	4800	59	24	雷
	相关信息	寄生在巨大的螺壳里，而且带毒，尤其要注意它会毫不犹豫地用尖锐的爪子来袭击人。									
	海底洞窟	118	オログハイ	水蟹	30	1415	840	4800	58	24	雷
	相关信息	是在海中栖息的，巨大的绿色变异的螃蟹，身上覆盖有坚硬的甲壳，身体下部还有很多触手，用剪刀一样的爪子将对方切开后杀死。原意是一种害怕阳光的残暴的巨怪。									
	海底洞窟	119	ケルピー	马形水鬼	30	1420	850	5600	58	24	雷
	相关信息	马形水鬼是流传于苏格兰民间传说中能诱人自溺或预告人们将溺死以前作为河和湖的精灵存在，不过，现在变得完全狂暴化。外表有着像马一样的身姿。									
	海底洞窟	120	エーギル	艾基尔	31	1740	860	5600	58	24	雷
	相关信息	原意是北欧神话中的海神埃吉尔，是大海力量的化身。游戏中设定为被称作是破坏大海的怪物，是在这个世界上无论如何也看不到的生物的样子，船员们闻之色变。									
	サロニアの地下	121	キュクロプス	独眼巨人	32	1580	720	4000	66	24	无
	相关信息	希腊神话中的独眼巨人家族的任何一个，曾经由于相貌丑陋被宙斯囚禁于地狱的深渊，武器是独特的雷电箭。 只有一只眼睛的巨人，是普通人力量的 2 倍，但是智商却很低，以小动物作为食物。									
	サロニアの地下	122	ボストロル	巨怪头领	32	1600	740	4000	66	24	无
	相关信息	作为愚笨的邪恶的巨怪们的头领，住在破旧不堪的小屋里，整天喝着发臭的酒而酩酊大醉。巨怪是北欧神话中一种智力低下的食人巨人，相貌丑陋而邪恶，住在洞穴里，保卫着地下的财宝，遇见阳光即会变成石头。									
	サロニアの地下	123	ファハン	法罕	32	1620	745	5600	65	24	无
	相关信息	有着与兽人难分伯仲的巨大身体，使见过的人都为之震惊，拥有少许智力，会使用石化魔法。法罕是苏格兰神话中一中具有丑陋样子的山妖，一手、一眼、一足，全身都是黑毛，头上还有刚毛，性格阴险而野蛮。									
	サロニアの地下	124	ケンコス	欲望魔王	32	4000	1500	6600	69	24	雷
	相关信息	像章鱼和墨斗鱼一样，有着光滑的皮肤，对接近的物体放出可怕的异臭。用身体下部的触手将生物卷进去勒死。是原住爱尔兰的邪恶的巨人族的一种。									
	サロニアの地下	125	バラー	帕拉	32	1660	760	4400	65	24	无
	相关信息	喜欢洞窟、下水道这种阴暗潮湿的地方，与其说它是动物不如说它更像植物，杀死敌人后吸取他们的体液。原意是凯尔特神话中的邪眼魔王，游戏中是没有眼睛的。									

	时の神殿	126	ディーライ	复仇女神	33	5000	610	3280	73	25	风
	相关信息	复仇女神三姐妹从天王优拉纳斯的血滴中诞生， 都是冷酷的复仇者。游戏中与鹰身女妖有同样的样子，住在天国的恶魔一族，特点性格和鹰身女妖类似。									
	时の神殿	127	メイジキマイラ	魔法奇美拉	33	1540	615	3280	69	25	无
	相关信息	奇美拉一族中智力甚高者，能够召唤出乌云，以猛烈的闪电和大雨打击对方。									
	时の神殿	128	キングリザード	蜥蜴王	33	1560	620	3280	68	25	雷
	相关信息	用 2 条腿直立行走的蜥蜴人们的老大，有某种程度的智力，知道如何使用武器作战，资料可以参考蜥蜴人。									
	时の神殿	129	プテラノゴン	无齿翼龙	33	1570	640	3280	68	25	风
	相关信息	有翅膀的巨大的怪物，张开翅膀长度可达到15M，经常用它锐利的爪子把人掳走。现实里，无齿翼龙是种会飞的爬行动物，它们不是恐龙。。它们几乎没有尾巴，躯干很小。它们有个大脑袋，它们的视力非常好，生活在6000万年前。									
	时の神殿	130	ワイバーン	双足飞龙	36	1825	1300	6000	78	26	风
	相关信息	飞龙形象频繁出现于中世纪的纹章中。它们被描绘为似龙而小，长有翅膀和带倒勾尾巴的双腿龙。在纹章学中，它象征瘟疫、征服等等游戏中是一种长有翅膀和带倒勾尾巴的双腿蜥蜴，样子与龙相似，却是不同种类的生物。用尖锐的指甲和牙齿攻击对方。									
	时の神殿	131	ベヒーモス	贝希摩斯/巨兽	37	12650	4668	6900	84	26	无
	相关信息	在旧约中描述的巨大动物，可能是河马或者类似大象的生物。名字本身就具有[巨大怪兽们的意思]，个头非常巨大，体力也比普通怪物高出很多。									
	时の神殿	132	キングシーホース	水马王	33	1405	680	3600	68	25	雷
	相关信息	一种巨大的海马，是海马中最大最强悍的种类，平时在海底的岩石中安静地生活。									
	时の神殿	133	ドラゴン	龙	38	11000	9000	7200	85	26	无
	相关信息	在怪物中拥有相当高的智能，传说中的龙是财宝的看护者，随时用火焰攻击那些想要他的性命和财宝的生物。罗马人将龙作为步兵大队的徽章，北欧海盗以龙头作为船首，圣经中也有许多关于龙的记载，通常是作为恐怖的象征。									
	古代遗迹	134	ピュラリス	喷火龙	37	6550	1760	14400	81	26	冰
	相关信息	喜欢火，住在被煮沸了的铜里，由于样子和特点都和沙罗曼蛇相似，所以很容易搞错。喷火龙的原形是一种对火免疫，且具有使对方立刻葬身火海的凝视能力的怪兽，具有一定的智慧，好动，与所有生物为敌。									
	古代遗迹	135	シレノス	赛利纳斯/小森林之神	35	2120	900	1020	74	25	黑暗剑
	相关信息	林地小神和酒神秋奥尼索斯的同伴中的一个，在希腊的花瓶上被描绘成带尾巴、耳朵和马蹄的男子，他 都其貌不扬，浑身长着浓密的毛发，非常好色。									
	古代遗迹	136	ガーブ	加布	34	1800	623	1020	73	25	黑暗剑
	相关信息	浑身被坚硬的甲壳所包围，很多的触手是其特征。									
	古代遗迹	137	アズリエル	死亡天使	34	1950	640	1020	73	25	黑暗剑
	相关信息	在回教中，即手操生死簿的死亡天使，他将世间所有人的名字都写在神座后生命之树的叶子上，当他拾起念出名字后，这个人在四十天后就会死亡。游戏中的形象是有几个不停地在动的蓝紫色的筒状的头的生物，准备随时绞杀接近者。									
	古代遗迹	138	イーター	食者	35	2700	945	1020	74	25	黑暗剑
	相关信息	无论如何都要把任何从眼前经过的生物当作食物而去袭击他们，身体暗红而且很光滑，不亏为饕餮者。									
	ドールの湖	139	ウロボロス	自噬自生蛇	36	2660	1300	7200	81	26	雷
	相关信息	有着人的脸和巨大的蛇的身体，无情地把人杀死后吸血作为乐趣的怪物。该蛇是古代埃及和希腊的蛇像，通常被描述咬着自己的尾巴，不断吞噬自己又不断从自体再生。蛇的身体通常围成圆形，有时也表现为8字型。经常被作为象征太阳的符号。									
	ドールの湖	140	ブランクタイ	普兰克泰	35	2260	1223	7200	76	26	雷
	相关信息	无									
	ドールの湖	141	シーライオン	海狮	35	2275	1325	7600	76	26	雷
	相关信息	因为长了个狮子头因此而得名，平时在深海处栖息着，一感到有船通过就会浮上海面。									
	ドールの湖	142	レモラ	瑞莫拉	36	2720	1354	7600	81	26	雷
	相关信息	原意是 鱼：属于的几种海鱼的任何一种，在头部有吸盘，常吸附于鲨鱼，鲸，海龟或船体上。身上粘着很多的贝和珊瑚，一见到生物就不假思索的，扑上去用巨大的嘴攻击。									
	バハムートの洞窟	143	グラネイド	手榴弹	36	2305	1400	7600	82	26	冰
	相关信息	像气球一样圆圆的，轻飘飘的在空中漂浮着，如果一次攻击无法击倒它们的话，他们就会让你尝到自爆的严重伤害，和炸弹是同一类型的怪物，是当中最强的。									
	バハムートの洞窟	144	よくりゅう	翼龙	37	3260	1650	7600	83	26	风
	相关信息	一种已灭绝的翼龙，它们生活在侏罗纪和白垩纪之间的那段时期，翅膀由一块由每个前肢中非常长的脚趾支撑的皮构成游戏中与双足飞龙相同，是有一对翅膀和两足蜥蜴，煽动翅膀可以起风，是龙的一个亚种。									
	バハムートの洞窟	145	グレートボロス	巨型蛇妖	37	3280	1700	7600	83	26	雷
	相关信息	自噬自生蛇的一种，更加强大。									
	バハムートの洞窟	146	ライガーサーベル	雷兽神	37	3300	1800	7600	83	26	无
	相关信息	长着金黄色美丽皮毛的的豹子，由于过于凶恶。所以只要见到猎物就会用锐利的獠牙和爪子扑过去袭击，然后填饱肚子，狮虎的一种。									

	バハムートの洞窟	147	ラミアクイーン	拉弥亚女王	39	7200	4400	12000	86	27	无
	相关信息	在拉弥亚中拥有最强的力量，并且具有使对方混乱的能力，并且乐于看到对方内讧的样子，相关信息可参考拉弥亚。									
	バハムートの洞窟	148	ドラゴンゾンビ	僵尸龙	41	11000	2880	15000	90	27	圣
	相关信息	邪恶巫师利用龙死去剩下的骸骨制造出来的龙形态的丧尸，也只不过比原来强上一点，不死系高级别的怪物。									
	暗黑の洞窟	149	デスクロー	死亡之爪	38	3800	680	7500	85	26	无
	相关信息	头的两侧有 6 根爪子，像角一样生长着，在战斗时，爪子会直奔对方，把对方撕成碎片。									
	暗黑の洞窟	150	じごくのうま	地狱马	38	4360	690	8000	87	26	无
	相关信息	地域的恶魔和鬼怪乘坐的交通工具，长着 8 条腿的马，用非常结实坚硬的马蹄，将对方踹飞。									
	暗黑の洞窟	151	クロノス	克罗诺斯	38	4100	320	1280	86	26	黑暗剑
	相关信息	希腊神话中的一个泰坦神，是乌拉诺斯最小的儿子。他推翻自己父亲成为统治者。他统治的时期是人们生活的黄金时期，在被他的儿子宙斯废黜之前一直统治着宇宙游戏中是个不起眼的怪物。									
	暗黑の洞窟	152	バルフレー	恶魔公爵	38	4240	320	1280	88	26	黑暗剑
	相关信息	上半身豹子、下半身蜥蜴、右手还有张嘴的奇特的怪物。原意是所罗门 72 魔神之一的第 28 位—恐怖、神秘的公爵，形象是红衣红马、带着金色王冠，指挥精神第 26 军团。									
	暗黑の洞窟	153	ハニエル	汉尼尔	37	3400	1450	1280	82	26	黑暗剑
	相关信息	长有一些绿色筒状的触手(3 个)，触手的前面就是嘴，利用触手攻击。原意是主天使－亚纳尔，七名创世天使 之一，统辖范围为月球，是天堂之门钥匙的拥有者。信仰上是一位负责给人们生命中灵感和和谐的天使。									
	暗黑の洞窟	154	バッサゴ	瓦萨古	38	4440	320	1280	88	26	黑暗剑
	相关信息	身体上密密麻麻长有青苔，张有大蜥蜴的头和蝙蝠的翅膀。原意是所罗门 72 魔神之一的统帅地狱 26 个军团的地狱王子。性格温和，通晓过去未来以及所有隐藏或失传的事物与知识。									
	ドーガの洞窟	155	ペリュトン	佩利冬/吸血龙	41	9650	2400	9600	92	27	风
	相关信息	浑身通红的血色，正如所见好像小型的红龙，其实是双足飞龙的一种，用锐利的牙吸取敌人的血。原意是生长于亚特兰蒂斯上的一种半鹿半鸟怪，被人们认为是客死他乡的旅人变化而成的一种精灵。据说罗马的毁灭就是由它们造成的。									
	ドーガの洞窟	156	オーガ	食人魔	39	5680	950	6800	93	26	无
	相关信息	在童话《穿长靴的猫》中登场的食人鬼，是民间传说中的食人巨妖，性情凶残，经常被描述为大头、多而乱的头发和胡子、巨大的背和强壮的身体。									
	ドーガの洞窟	157	サイクロプス	独眼巨人	39	4700	1000	6800	91	26	无
	相关信息	一只眼睛的巨人，力量也很强，但是，与强壮的身体相比智力很低，不能使用魔法。资料可参考独眼巨人。									
	ドーガの洞窟	158	ネメシス	复仇女神	39	4720	1050	6800	89	26	火
	相关信息	食虫植物异常进化的怪物，能使敌人混乱，再用像铲子一样根和树枝缠住对方，吸取养分。原意是希腊神话中的任务是帮助他人伸张复仇女神。司掌报应、复仇和惩罚，是惩处人类罪恶的使者，也被后人称为“黑暗行者”。乌鸦是她的象征。她的正义，报仇雪恨。									
	ドーガの洞窟	159	フンババ	芬巴巴	39	6740	1100	6800	91	26	无
	相关信息	全身被角一样的鳞片所覆盖，脚上有秃鹰一样的爪子，喜欢不分青红皂白的用头上的角顶牛的怪物。原意是隐匿于杉树林中的可怕妖怪，他的吼声就是洪水，他嘴一张就吐火， 他一口气人就一命呜呼，后被吉迦美什除掉。									
	クリスタルタワー周辺	160	デスニードル	死亡之针	40	4060	1550	6400	91	28	无
	相关信息	与针猴是同一种族，是一种如果受到它身上大量覆盖着的针攻击后就会带来厄运的怪物。									
	クリスタルタワー周辺	161	ライガー	狮虎	41	5870	1200	6400	92	28	无
	相关信息	青色的豹形怪物，从张开的嘴中可以看到许多的獠牙，獠牙很是强硬，可以轻易咬碎骨头。相关资料可参考双头狮虎。									
	クリスタルタワー周辺	162	アイオン	阿伊昂/永劫之时	43	10060	3200	10200	98	28	无
	相关信息	利用大地的力量，引起地震的怪物原意是表示永恒时间的最初神灵，生母是混沌女神，上有暗黑神及夜之女神两位兄姐，下有大地女神一个妹妹。									
	クリスタルタワー周辺	163	ミノタウロス	米诺陶洛斯	41	5960	1640	6800	93	28	无
	相关信息	人类女性和公牛生下来的怪物，牛的头，人类的身体，性格残忍，据说只以人肉为食。原意也是半人半牛的怪物。它住在克里特岛的迷宫中并吃掉雅典进贡的童男童女直至被忒修斯杀死。									
	古代の民の迷宫	164	アイアンクロー	铁爪	41	5760	2000	7600	93	28	无
	相关信息	和死亡之爪同种族，名字也差不多，头上的角像铁一样硬。									
	古代の民の迷宫	165	グレートデーモン	大恶魔	42	10750	4800	11400	97	28	圣
	相关信息	直属魔王的上位恶魔，表皮像爬虫类一样覆盖着坚硬的鳞片，是一种被召唤魔法召唤出的怪物。所罗门 72 恶魔统称。									
	古代の民の迷宫	166	ウネクローン	克隆乌奈	42	10000	8500	14400	96	28	无
	相关信息	魔王赞德用乌奈的细胞通过魔法培养制作而成的怪物。可以使用高位的白魔法，全部的魔法威力都很强悍。									
	古代の民の迷宫	167	タナトス	达那都斯 / 死神	42	11800	5000	11400	98	28	无
	相关信息	与无头骑士一样，是战死的骑士亡灵，抱着自己的头颅，与无头的马组成了一幅恐怖的场景。原意是是希腊神话中死亡的化身。他是睡神修普诺斯的孪生兄弟。他在神话中很少出现，经常被描述为带有翅膀的英俊男子。									

	古代の民の迷宮	168	ボーンドラゴン	骨龙	43	14000	7800	11400	95	28	圣
	相关信息	出自伏都教，由邪恶的巫师利用魔法将只剩下骨头的龙的遗骸复活而成的怪物。									
	古代の民の迷宮	169	キングベヒーモス	贝希摩斯王	50	45000	10800	15200	112	28	无
	相关信息	比贝希摩斯身体还要大 2 圈，力量也更强大，面对它可以感受到帝王的风范。相关资料可参考贝希摩斯。									
	エウレカ禁地	170	アバイ	阿巴伊	42	6970	2700	8000	93	29	无
	相关信息	长着大蜥蜴的头，行动不灵敏。原意与蒙古传说中的最伟大的英雄神有关。									
	エウレカ禁地	171	スレイプニル	斯莱布尼尔/8腿神马	43	7000	2800	8000	94	29	无
	相关信息	8 条腿的马，都认为他那可怕的速度能够跑上天去，如果被它的马蹄踢中的话，恐怕命都会没了吧。原意是在北欧神话中，奥丁所骑的 8 条腿的爱马，比所有的马都大，跑得比风还快，可以在空中、地上和地狱里任意驰骋。									
	エウレカ禁地	172	ハオカー	巴欧卡	43	7200	2900	8000	93	29	无
	相关信息	被称作为雷神，擅长召唤闪电劈向敌人。原意是指在北美苏人的神话中，也是被称为雷电之神，头上长角，是一个反传统的神，悲伤的时候会笑、开心的时候会哭。									
	エウレカ禁地	173	アケローン	黄泉	44	13600	6600	12000	102	29	无
	相关信息	受到惩罚的泰坦一族们的称呼。原意是冥河 -- 苦难之河，有时又被说成是湖，船夫卡隆把安葬的死者的灵魂载过此河，交给主宰阴间的冥王哈迪斯。									
	エウレカ禁地	174	オケアノス	俄刻阿洛斯/海洋神	44	13200	6800	12600	100	29	无
	相关信息	名字有[环绕大地的河流]的意思，令人出乎意料的又长又巨大的身体上覆盖有绿色的鳞片。环绕地球围绕地球的巨大神河的象征，十二泰坦之一，水之神。生育了地球上所有的河流及三千海洋女仙传，故称他为“河之父”。									
	クリスタルタワー	175	ゴモリー	科莫里	45	19976	7000	12600	98	29	无
	相关信息	和美杜莎差不多，是一种蛇发怪。从不群体行动，喜欢单独行动，吸取对方的体力。原意是所罗门 72 恶魔之一的地狱公爵，统领恶魔第二十六军团，她知道所有有关过去、现在和将来的宝藏的事情，她的形象被刻化为骑着骆驼腰围皇冠的美丽女人形象。									
	クリスタルタワー	176	ブラク	布莱克	44	6720	1655	8400	94	29	无
	相关信息	长有坚硬的鳞片和长长的触手，智力很高，可以使用召唤魔法来召唤复制杜加。									
	クリスタルタワー	177	ドーガクローン	复制多加	45	18500	5000	16000	96	29	无
	相关信息	魔王赞德用杜加本人的细胞克隆出来的怪物，使用黑魔法，且威力十足。									
	クリスタルタワー	178	ほのおのまじん	火焰魔神	45	17560	7400	13200	106	30	冰
	相关信息	正如名字一样，能够在很广阔的范围内使用强烈的火焰魔法，用巨大的火柱吞噬对方。									
	クリスタルタワー	179	プラティナル	普拉提那	47	19976	7600	13200	107	30	无
	相关信息	他们原来也是用剑不断锻炼自己的骑士，但是由于过分沉溺于自己的技能，因此现在只能独自徘徊在迷宫中持续作战。									
	クリスタルタワー	180	クムクム	库姆库姆	46	9600	3600	8800	84	30	无
	相关信息	服侍邪神的不可思议的一群魔法师，因为用长袍盖住了脸所以谁也没有见过他们的真面目，可以准确的使出强力的魔法。									
	クリスタルタワー	181	しのび	男忍者	46	1100	3700	8800	102	30	无
	相关信息	来自于另一个世界的从属于忍者集团的人们，特点是行动敏捷、攻击力高，尽管如此还是在忍者集团中属于低级别的一部分。									
	クリスタルタワー	182	おかしら	女忍首领	46	10000	3800	8800	100	30	无
	相关信息	忍着一般来说只有男性，不过也有女忍存在，其中最强的就是她们。									
	クリスタルタワー	183	かげ	影忍	47	12000	3900	9200	104	30	无
	相关信息	在忍者中是最高等级的，他们确实可以像影子一样行动，信条是一击必杀，好像专门杀人的工具。									
	クリスタルタワー	184	ダークジェネラル	暗黑将军	48	20000	8600	13800	110	30	无
	相关信息	也被称作黑色的骑士，是将灵魂卖给邪神而堕落的骑士。用手中的剑和对方作战，不打到对方不罢休，是个比较厉害的对手。									
	クリスタルタワー	185	イエロードラゴン	黄龙	50	79999	12000	30000	107	40	无
	相关信息	为数很少的龙族的一种，古时候拥有龙之吐息的攻击能力，但现在这种能力已经退化了。									
	クリスタルタワー	186	グリーンドラゴン	绿龙	60	89999	13330	45000	129	45	无
	相关信息	龙族中持有中等力量的一类龙，但是和黄龙一样，龙之吐息的能力也退化了。它的爪子攻击可以造成敌人混乱。									
	クリスタルタワー	187	レッドドラゴン	红龙	70	99999	14666	60000	150	50	无
	相关信息	在濒临灭绝的龙一族中是实力相当强的一种，虽然不会龙之吐息，但精通各种强力魔法，很少露面。									
	クリスタルタワー	188	グラシャラボラス	魔神	52	22800	8400	13800	112	31	无
	相关信息	身高达到三米以上的巨人，由于身体是岩石做成的，用力殴打敌人的话，会把对方打成肉块。原意是所罗门72恶魔之一，强大的总统，以拥有巨大翅膀的犬之姿态出现，很像狮鹫。教授人们科学和艺术知识，知道过去及未来的事。									

	暗の世界	189	ヨルムンガンド	大蛇/约尔猛冈德	52	30560	8800	13800	134	31	无
	相关信息	不断加长自己的尾巴，横卧在大地之上的大蛇。浑身覆盖着橙色的鳞片，与俄刻阿洛斯同族。原意是北欧神话中，火神洛基三个孩子之一。出生后不久被抛到海中去，它却在海中成长巨大无比的怪物，在海中的身躯围绕陆地一圈还富裕。在诸神黄昏中被雷神托尔所杀。									
	暗の世界	190	トール	雷神托尔	50	12540	4000	9600	105	30	无
	相关信息	能够自由操纵闪电的怪物，朝着天空大声吼叫，黑云伴随着巨大的雷声轰鸣，闪电劈下。原意是北欧神话中的雷神托尔，司职战争与农业之神，奥丁的长子，长着红胡子和头发，托尔的武器是一把神奇的锤，这锤是雷霆的象征，名为米约尔尼尔。									
	ファルガバードの洞窟	191	ヘカトンケイル	百手巨人	43	28000	8000	14400	89	32	无
	相关信息	泰坦族的巨人。盖亚是他们的母亲，泰坦中具有百手和 50 个头的巨人的总称。相关资料可参看泰坦。									
	暗の世界	192	ヒュドラ	九头蛇/许德拉	63	33800	8500	14400	123	32	无
	相关信息	原意是希腊神话中一只九个头的怪蛇，无恶不作，所吐出来的毒气使得当地成为瘟疫沼泽，毒液也是世间奇毒，它每一个头都会再生，而且中间的那一个头还是永生不死的，最后被海格里斯除掉。游戏中好像没有体现出特点。									
	暗の世界	193	クイーンスキュラ	斯库拉女王	53	34760	10000	14400	107	32	无
	相关信息	比斯库拉大两倍，一共长有诸如狗头、狼头等六个头，攻击时，每个头都咬向对方，贪婪的将对方分食。希腊神话中吞吃水手的女海妖，有六个头十二只手，腰间缠绕着一条由许多恶狗围成的腰环， 她们居住的小岛就在墨西拿海峡附近，卡律布狄斯也在那里，因此那一带堆满了受害者的白骨。									
	暗の世界	194	ガルム	地狱犬	52	19960	6700	14400	107	32	无
	相关信息	长有 3 个头、4 只眼睛的狗，作为监视死者家属的角色而被人所恐惧，3 个头的轮番攻击让人不能小看它北欧神话里的地狱犬，性情十分凶残，身体巨大，渴望鲜血，与刻耳柏洛斯一样看守着通往地狱的大门。									
	暗の世界	195	ダブルドラゴン	双头龙	54	34920	11000	15000	131	32	无
	相关信息	长有 2 个头的龙，用头和尾巴进行攻击。由于 2 个头可以相互重生，所以要打败它必须同时斩断 2 个头。									
	祭坛の洞窟	196	ランドタートル	陆地海龟	4	111	500	20	8	6	无
	相关信息	到达风之水晶前遇到的怪物。									
	封印の洞窟	197	ジン	金／神灵	7	600	1400	200	20	8	冰
	相关信息	对加斯村和萨森城的人们施加诅咒幽灵化妖魔，萨拉公主持用的秘金属截至可以封印它。									
	ネプト神殿外海域	198	ネプトりゅう	尼普特海龙	99	999999	186	999	9999	9999	无
	相关信息	特定海域出没的海龙，在没有解除封印使它恢复之前是不可战胜的。									
	ネプト神殿	199	おおネズミ	大老鼠	11	900	1500	1200	24	29	无
	相关信息	有智力、可以自如的使用几个黑魔法的大老鼠，由于是动物，所以找不到明显的弱点。									
	オーエンの塔	200	メデューサ	美杜莎	17	3000	2600	1680	35	22	无
	相关信息	被魔王赞德命令破坏欧艾塔从而可导致浮游大陆坠落，会连续使用石化魔法。原意是希腊神话中的蛇发女妖三姐妹之一，她曾是美丽少女，因吹嘘比雅典娜长的漂亮而被夺走所有的美丽，只留给她丑陋的妖怪之躯，任何看到她们的人都会立即变成石头。									
	地底湖	201	盗祖グッコー	盗贼古茨科	17	3500	3500	2304	35	24	无
	相关信息	抢夺多瓦夫族宝物 -- 多瓦夫角的盗贼，后因得到火之力变身为沙罗曼蛇。									
	炎の洞窟	202	サラマンダー	沙罗曼蛇/火蜥蜴	19	5700	3700	2744	41	25	冰
	相关信息	古茨科利用夺来的火之力后升级后变身而成，从口中吐出通红的火焰，那个热非常前强，不过，极端讨厌冷气。原意是火的元素精灵。被描述为住在火山口的火蜥蜴，外表是黑色的皮肤上点缀着黄色斑点，据说皮肤能就着火而重新再生。									
	ハインの城	203	まどうしハイン	魔道师哈印	22	4500	4300	3464	47	26	无
	相关信息	原来阿加斯城的神官，在有了邪恶的力量后慢慢连样子都变了，在森林长老体内挖造出了居城。									
	水の神殿	204	クラーケン	克拉肯/北海巨妖	24	8000	5500	5280	55	27	雷
	相关信息	身体是巨大软体动物的水栖怪物，擅长使用黑魔法。原意是挪威传说中一种巨大的海怪，平时伏于海底，偶尔会浮上水面，北海巨妖有着巨大的触角，可以把巨舰抓入海底，因此有人认为它的原型实际上是挪威海附近的大王乌贼，北海巨妖将在世界末日到来的时候浮出水面。									
	ゴールドルの馆	205	ゴールドル	哥特尔	26	9000	9900	6560	53	28	无
	相关信息	住在阿姆鲁村南部，无底沼泽深处自己的公馆内，虽然持有黄金的水晶，不过最后被打碎了。									
	サロニア城	206	ガルーダ	迦楼罗	28	10000	10200	8800	57	29	风
	相关信息	用翅膀制造强烈的风来攻击对方，是一种长有人的身体、鸟类的头和翅膀的奇美拉。迦楼罗是印度和佛教神话中鹰头人身的金翅鸟，也是一切鸟类之王。两翼之端相距三百三十六万里。捕龙而食，常从口中吐大火。也是印度尼西亚的国徽图案。									
	サロニアの地下	207	オーディン	奥丁	40	31000	16800	20000	84	35	无
	相关信息	奥丁是亚斯格特的众神之王，身材高大，失去一目，冰冷又严肃的人物；他是胜利、诗歌、智慧之神。最后在诸神的黄昏中被恶狼芬里尔一口吞下。									
	ドールの湖	208	リバイアサン	利维亚桑	43	32000	17100	20000	85	36	雷
	相关信息	《旧约》中提到的海中怪物，通常被描述为鲸鱼、海豚或鳄鱼的形状。在基督教中利维亚桑成为恶魔的代名词，并被冠以七宗罪之一的“嫉妒。游戏中设定为在太古时代就存在的统治海洋的圣蛇，巨变后只有少数存活下来。后代继承祖先的能力，能将强大敌人一击消灭，但被封印在湖中。									
	バハムートの洞窟	209	バハムート	巴哈姆特	45	34000	16500	20000	90	37	风
	相关信息	巴哈姆特是君临天空的最强大的龙王。实际上巴哈姆特是阿拉伯神话中的巨大的水生生物，被描绘成漂浮在一望无际大海上的巨鱼，他的背上是一头有着 4 千只眼睛、鼻子、嘴、耳朵等的巨牛；牛的背上是红宝石山，山顶上站着一名背负 7 大陆的天使。									

	ドーガの洞窟	210	ドーガ	杜加	45	22800	12000	13600	89	40	无
	相关信息	出身于达鲁古大陆，和超魔道师诺亚学习，比诺亚更好的发展了魔法，诺亚死后，继承了他的魔法，是了解世界混乱原因的为数不多的人。作为居住在达鲁古的魔道师，他唤醒了许多古代的魔法、制造了黄金水晶、给予了鹦鹉螺号潜水能力、使莫古力一族成为使魔。									
	ドーガの洞窟	211	ウネ	乌奈	44	21800	12600	16000	86	42	无
	相关信息	出身于达鲁古大陆，梦世界的看守者，与杜加一起和诺亚学习，诺亚死后接受了梦世界的力量，成为守护人们梦世界的守护者，至今已沉睡千年，她的宠物鹦鹉一直在床边看护着她。									
	古代の民の迷宫	212	ティターン	泰坦	46	29000	13500	27600	96	44	无
	相关信息	守护土之水晶的巨人，没有明显的弱点。泰坦是希腊神话中一个巨人家族的一位成员，这个家族是乌拉诺斯和盖亚的子女，他们试图统治天国，但被宙斯家族推翻并取代。									
	エウレカ禁地	213	ニンジャ	忍者	47	24000	14400	28400	96	46	无
	相关信息	潜伏在禁地艾乌利卡的放有丝带的宝箱中的怪物，在最下层也会出现。									
	エウレカ禁地	214	アモン	阿蒙	48	33500	20350	26800	96	46	无
	相关信息	守护圆月轮的怪物，也会属性转换。阿蒙在所罗门72恶魔中，是地狱的侯爵，领率40灵魂军团，被描绘为有着乌鸦头和犬齿的人，或者有着蛇的尾巴的狼，能够透视过去及预言未来，擅长在友人之间种下仇恨的种子，调解争吵等等，也是传说中最严厉的恶魔。									
	エウレカ禁地	215	くのいち	女忍	48	29000	14500	29200	96	46	无
	相关信息	守护幻之魔剑正宗的怪物，以物理攻击力高、可以麻痹对方的特技而著称的强力的女忍者。									
	エウレカ禁地	216	ジェネラル	将军	48	35000	15600	30000	105	46	无
	相关信息	守护最强圣剑石中剑的邪恶将军。									
	エウレカ禁地	217	ガーディアン	守护者	49	33700	16500	31600	107	46	无
	相关信息	守护诸神黄昏的巨人，不但会用地震魔法攻击我方全体，物理防御和魔法防御也很高。									
	エウレカ禁地	218	スキュラ	斯库拉	49	35000	16200	30800	104	46	无
	相关信息	守护长老之杖的怪物，长有6个兽头的巨大的兽人，不但物理攻击力强悍，核融术也有相当的威胁。斯库拉的资料可察看斯库拉女王。									
	クリスタルタワー	219	まおうザンデ	魔王赞迪	50	49999	25000	34000	110	48	无
	相关信息	魔王，诺亚的一名弟子。诺亚死时赋予了他人的生命，但是不满意的他去了暗之世界，开始用黑暗的力量破坏这个世界。									
	暗の世界	220	ザンデクローン	赞迪分身	49	39000	15000	24800	109	45	无
	相关信息	是用魔王赞迪的细胞做出的克隆人，比本体要弱，擅长魔法攻击，藏在暗之世界放有丝带的宝箱中。									
	暗の世界	221	ケルベロス	地狱看门狗	55	99999	66666	66666	123	46	无
	相关信息	取名地狱看门狗的3头犬，擅长使用闪电攻击，但不是很强。原是哈迪斯的猎犬，巨大的长有蛇尾巴和蛇形鬃毛的3头犬，职责是看守地狱之门，确保死者不能离开和生者不能进入，它是厄喀德那和堤丰的后代，奇美拉是它的姐姐。									
	暗の世界	222	2ヘッドドラゴン	双头龙	55	99999	66666	66666	151	46	无
	相关信息	守护火之暗水晶的双头龙，物理攻击十分强悍，拥有最高的物理攻击力。									
	暗の世界	223	エキドナ	厄喀德那	55	99999	66666	66666	117	46	无
	相关信息	守护水之暗水晶的怪物，从洞窟顶棚倒吊着的怪异女恶魔，擅长地震、核融术等黑魔法。原意是希腊神话中盖亚之女，上半身为美丽的女人，下半身是可怕的蛇，与丈夫堤丰生下了许多可怕的野兽，最后被百眼巨人所杀，被称作众妖之母。									
	暗の世界	224	アーリマン	恶之神	55	99999	66666	66666	107	46	风
	相关信息	守护土之暗水晶的怪物，擅长使用地震、陨石等全体魔法攻击。琐罗亚斯德教中的恶之神，认为世界乃善神奥尔穆兹德与恶之神不断争斗之场所。他创造了毒蛙、毒蛇、毒蜥蜴、毒蝎，及1万种病魔，将它们放诸于世。善神同恶神的斗争直至今日依旧不息。									
	暗の世界	225	くらやみのくも	暗黑之云	60	120000	70000	99999	120	55	无
	相关信息	邪恶黑暗的化身，最终boss，拥有造成我方全体大伤害的技能—波动炮，可能是黑暗蜘蛛的一种。									
	???	226	てつきょじん	铁巨人	81	199999	99999	99999	255	155	无
	相关信息	隐藏boss，实力强劲。									

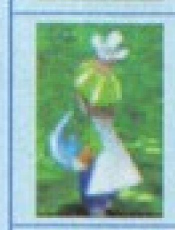
小专栏 盗贼能从怪物身上偷到的道具

下面表格显示的是盗贼可以偷到的道具名单，每一横行代表一类怪物身上能偷到的道具组合。玩家可以自己试一下各种怪物分别属于哪一个组合。

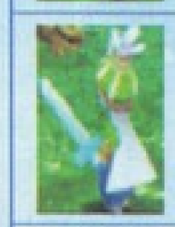
类型	概率19%	概率17%	概率15%	概率12%
1	ポMション	ポMション	ポMション	ポMション
2	ポMション	ポムのかけら	ポムのかけら	ひつじのまくら
3	ポMション	なんきょくのかぜ	なんきょくのかぜ	なんきょくのかぜ
4	ポMション	ゼウスのいかり	ゼウスのいかり	てんしのためいき
5	ポMション	ポムのかけら	なんきょくのかぜ	ゼウスのいかり
6	きのや	せいなるや	てつのや	ひかりのや
7	きんのはり	きんのはり	きんのはり	きんのはり
8	めぐすり	めぐすり	どくけし	どくけし
9	ポMション	おとめのキッス	やまびこそう	うちでのこづち
10	ハイポMション	ハイポMション	ハイポMション	ハイポMション
11	ハイポMション	ポムのみぎうで	ポムのみぎうで	ますいばり
12	ハイポMション	ほっきょくのかぜ	ほっきょくのかぜ	かめのこうら
13	ハイポMション	かみがみのいかり	かみがみのいかり	ますいばり
14	ポMション	ポムのみぎうで	ほっきょくのかぜ	かみがみのいかり
15	ハイポMション	ブラックホMル	リリスのくちづけ	てんぐのあくび
16	フェニックスのお	フェニックスのお	フェニックスのお	フェニックスのお

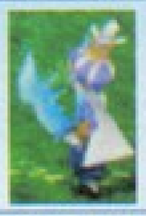
【全武器防具列表】

小 刀

图片	日文名称	中文名称	攻击	属性	附加效果	状态加成	入手方法	可装备的职业
	ナイフ	小刀	8	–	–	–	主角初期装备	士兵 战 赤 盗 魔剑 吟 忍 洋葱
	相关信息	最初的武器，是所有刀刃类武器中最小最轻的，可以方便携带。						
	ダガー	匕首	9	–	–	–	店・ウル／乌鲁	士兵 战 赤 盗 魔剑 吟 忍 洋葱
	相关信息	比小刀要重一些的武器，威力也大不了多少。						
	ミスリルナイフ	秘金属小刀	14	–	–	–	店・カズス／加斯、店・カナーン／康纳	士兵 战 赤 盗 魔剑 吟 忍 洋葱
	相关信息	用加斯村采集的贵重金属秘银制作而成的小刀。						
	スパークダガー	火花匕首	23	雷	–	敏捷+2	オーエンの塔／欧艾塔、バイキングのアジト／维京人基地	士兵 战 盗 魔剑 吟 忍 洋葱
	相关信息	附加雷属性攻击的匕首						
	マインゴーシュ	左手短剑	35	–	–	敏捷+3	店・アムル／阿姆鲁	士兵 战 赤 盗 魔剑 吟 忍 洋葱
	相关信息	一种随时可以使用的匕首，尤其是当右手使用长兵器作战时，这种匕首可以在有机会时快速给予敌人伤害，其含义来自于法语。						
	ポイズンダガー	淬毒匕首	40	毒	–	敏捷+4	アムル／阿姆鲁下水道	士兵 战 赤 盗 魔剑 吟 忍 洋葱
	相关信息	能使敌人中毒的匕首。						
	ベヒーモスナイフ	兽王小刀	78	–	–	力+7	时之神殿	盗 忍 洋葱
	相关信息	以巨兽名字命名的小刀，增加力量。						
	エアーナイフ	空气小刀	89	风	–	敏捷+6	海底洞窟	盗 忍 洋葱
	相关信息	攻击力在小刀中属于比较高的，像名字一样，可以使用空气术。						
	ダークナイフ	暗黑小刀	93	–	–	敏捷+5	インビンシブル／克难号武器屋	盗 忍 洋葱
	相关信息	攻击力高的小刀。						
	ラストダガー	欲望匕首	110	–	–	敏捷+7	ドーガの洞窟／杜加洞窟	盗 忍 洋葱
	相关信息	以七宗罪之一命名的武器						
	グラディウス	古罗马短剑	130	–	–	敏捷+18	盗贼熟练度 99	盗贼专用
	相关信息	古罗马军队都是使用这种短剑打仗，利于刺击而非砍。使用这种短剑需要高度的技巧，但受过严格训练的罗马士兵要比手持大刀的敌人更具致命性。						

剑 类

图片	日文名称	中文名称	攻击	属性	附加效果	状态加成	入手方法	可装备的职业
	きんきらのつるぎ	封印之剑	5	–	–	–	ゴールドルの馆／哥特尔之家	士兵 战 赤 骑 魔剑 洋葱
	相关信息	全部用纯金打造的剑，几乎没有攻击力，但是可以卖出高价钱。						
	ロングソード	长剑	10	–	–	–	店・ウル／乌鲁	士兵 战 赤 骑 魔剑 洋葱
	相关信息	是战士使用的武器中最正统的剑，初期很好使用。						
	ワイトスレイヤー	灭杀剑	15	–	对不死系伤害大	–	サスーン城／萨森城左塔	士兵 赤 洋葱
	相关信息	萨森城世代相传的名剑，以对不死系造成巨大伤害而著称。						
	ミスリルソード	秘金属剑	17	–	–	–	店・カズス／加斯、店・カナーン／康纳	士兵 战 赤 骑 魔剑 洋葱
	相关信息	用加斯村特产的秘银金属打造的剑，比普通金属结实且威力大。						
	ティルヴィング	迪鲁威剑	28	–	–	–	店・ドワーフの洞窟／多瓦夫洞窟	士兵 战 赤 骑 魔剑 洋葱
	相关信息	原是北欧神话中一把出鞘必要杀人的魔剑，会给持有者带来光荣和灾难的剑。剑的前端带有刺状的物品，就算是没有力量的人使用也能造成高伤害。						
	サラマンドソード	沙罗曼蛇之剑	30	火	可以使用火球术	–	オーエンの塔／欧艾塔	士兵 战 赤 骑 魔剑 洋葱
	相关信息	剑中封有火之精灵沙罗曼蛇的力量，十分适宜对付冰系敌人。						
	フリーズブレイド	冰冻之刃	32	冰	可以使用冷风术	–	炎の洞窟／火焰洞穴	士兵 战 赤 骑 魔剑 洋葱
	相关信息	剑中封有魔法冷风术的力量，十分适宜对付火系敌人。						
	サーペントソード	巨蛇之剑	25	雷	可以使用雷电术	–	店・古代人村落	士兵 战 赤 骑 魔剑 洋葱
	相关信息	攻击时可使对手体内受到电击的剑，十分适宜对付在水中栖息的敌人。						

	キングスソード	王者之剑	50	–	–	–	ハインの城／哈因城	士兵 战 赤 骑 魔剑 洋葱
	相关信息	历代阿加斯王代代相传的帝王之剑，剑柄上附有极为美丽的装饰品。						
	ブラッドソード	吸血剑	55	–	吸血	–	遇难船	战 骑 魔剑 洋葱
	相关信息	击伤敌人后，将其流出的血转化为生命力吸收的可怕的剑。						
	こだいのつるぎ	古代之剑	80	–	麻痹	–	海底洞窟	战 骑 魔剑 洋葱
	相关信息	是至今相当遥远的古代超文明时期，王家神官祭祀时使用的剑，可以麻痹对手。						
	ディフェンダー	防御之剑	95	–	本方保护术效果	体力＋5	时之神殿	战 赤 骑 魔剑 洋葱
	相关信息	剑中封有魔法保护术的力量，因此又被称作守护之剑。						
	ブレイクブレイド	石化剑	125	–	徐徐石化效果	–	古代人的迷宫	战 赤 骑 魔剑 洋葱
	相关信息	用梅杜莎之眼看过后变成的石头锻造成的剑，因此还具有微弱的石化能力。						
	エクスカリバー	石中剑	137	–	被选中的人才能使用的圣剑	全部＋5	エウレカ／禁地艾乌力卡(与ジェネラル战斗胜利后入手）	士兵 赤 骑 洋葱
	相关信息	是选定王所用的“天命之剑”，不列颠之王身份的象征。作为插入岩石中长眠的名剑，一直等待着能够拔出它的人，是相当强力的武器。						
	ラグナロク	诸神之黄昏	140	–	–	全部＋5	エウレカ／禁地艾乌力卡（与ガーディアン战斗胜利后入手）	战 骑 魔剑 洋葱
	相关信息	以北欧神液世界结束之日命名，被认为是最终战争使用的暗黑剑，破坏力出众的剑。						
	セイブザクイーン	神佑女王	140	–	–	体力＋9 精神＋9	骑士熟练度 99	骑士专用
	相关信息	骑士职业的终极武器，很好的诠释了骑士的职责所在，刀身上刻有祈愿的文字。						
	オニオンブレード	洋葱之刃	150	–	–	全部＋7	洋葱剑士熟练度 99	洋葱剑士专用
	相关信息	洋葱剑士专用刀。						
	アルテマウエポン	创世剑	155	–	究级武器	全部＋15	隐藏支线女铁匠的任务结束后的报酬	士兵 战 赤 骑 魔剑 洋葱
	相关信息	在远古时期就存在的名剑，战斗时可以根据装备者的能力来自行调整剑刃的长度，攻击力仅次于洋葱剑。						
	オニオンソード	洋葱剑	156	–	–	全部＋5	3 色龙掉落	洋葱剑士专用
	相关信息	洋葱剑士专用剑，世上最强的武器。						

暗黑剑类

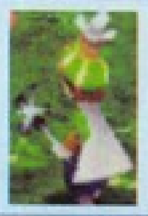
图片	日文名称	中文名称	攻击	属性	附加效果	状态加成	入手方法	可装备的职业
	あしゅら	阿修罗	100	–	对会分裂的怪物有特效	–	店·ファルガバード／魔剑士村、ファルガバード／魔剑士村の洞窟	魔剑 忍 洋葱
	相关信息	作为剑来说威力中等，是用负面的力量锻造而成的，是异国流传过来的杰作。						
	こてつ	虎撤	105	–	对会分裂的怪物有特效	–	ファルガバード／魔剑士村の洞窟、暗黑洞窟	魔剑 忍 洋葱
	相关信息	异国流传过来的日本刀的一种，刀身虽短但杀伤力优秀的暗黑剑。虎撤是由江户时代的名匠长曾弥虎入所作的名刀。						
	きくいちもんじ	菊一文字	115	–	对会分裂的怪物有特效	–	ファルガバード／魔剑士村、暗黑洞窟	魔剑 忍 洋葱
	相关信息	是一把只有被异国国主承认的人才可以持有的优秀的武器。菊一文字是一文字派的代表作品，号称一文字派的第一名刀，因为刀柄上的菊花而得名。						
	マサムネ	正宗	132	–	对会分裂的怪物有特效	敏捷＋9	エウレカ／禁地艾乌力卡（与くのいち战斗胜利后入手）	魔剑 忍 洋葱
	相关信息	异国传说中的具有自己思想的名剑，会自挑选主人。正宗是正剑的代表，后来更成为权利授予的印信，目前是日本国宝。						
	あまのむらくも	天丛云剑	140	–	对会分裂的怪物有特效	敏捷＋18	魔剑士熟练度 99	魔剑士专用
	相关信息	八岐大蛇体内的宝剑，这剑在大蛇尾巴里的时候，天空常有丛云出现，所以被称为天丛云剑。						
	ムラマサ	村正	140	–	对会分裂的怪物有特效	力＋5 敏捷＋9 他全＋3	忍者熟练度 99	忍者专用
	相关信息	妖刀村正						

仗 类

图片	日文名称	中文名称	攻击	属性	附加效果	状态加成	入手方法	可装备的职业
	つえ	杖	3	–	–	–	店·ウル／乌鲁	士兵 白 黑 赤 幻 导 魔界 贤 洋葱
	相关信息	被称为白魔法使用者象征的物品，作为武器来说没有共攻击力。						
	ほのおのつえ	炎之杖	20	–	可以使用火球术	知性＋2 精神＋2	店·古代人村落、店·ドワーフの洞窟／多瓦夫洞窟	白 黑 赤 幻 导 魔人 魔界 贤 洋葱
	相关信息	杖中封有魔法火球术的力量，魔法师可以解放并使用这些力量。						

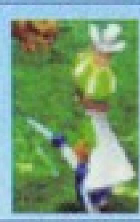
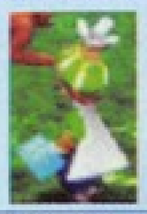
	こおりのつえ	冰之杖	20	–	可以使用冷风术	知性 +2 精神 +2	店・古代人村落、店・ドワーフの洞窟／多瓦夫洞窟	白 黑 赤 幻 导 魔人 魔界 贤 洋葱
	相关信息	与炎之杖相同，虽然攻击力低，但是可以随心所欲的操纵魔法冷风术。						
	ひかりのつえ	光之杖	20	–	可以使用闪电术	知性 +2 精神 +2	店・古代人村落	白 黑 赤 幻 导 魔人 魔界 贤 洋葱
	相关信息	杖中封有魔法闪电术的力量，即使不是黑魔道士也能使用闪电魔法。						
	ゴーレムのつえ	傀儡之杖	30	–	可以使用石化术	精神 +3	店・サロニア／沙罗尼亚王国、サロニアの地下の迷宫/沙罗尼亚地下迷宫	白 赤 幻 导 魔界 贤 洋葱
	相关信息	魔法师用制作石头傀儡的相同方法制作的法杖，具有石化的能力。						
	ルーンのつえ	古文之杖	33	–	可以使用消除术	精神 +4	店・サロニア／沙罗尼亚王国	白 赤 幻 导 魔界 贤 洋葱
	相关信息	刻有古代神秘文字的杖，由于这些文字存在因此可以使用消除术。						
	ちょうろうのつえ	长老之杖	85	–	可以使用中级治愈术	精神 +6	エウレカ／禁地艾乌力卡（与スキュラ战斗胜利后入手）	白 导 贤 洋葱
	相关信息	掌控神秘的法杖，装备后不止魔力会大増，同时还具有了神圣的力量。						
	ホーリーワンド	神圣杖	110	–	可以使用高级治愈术	精神 +18	导师熟练度 99	导师专用
	相关信息	导师终极武器，具有高级神圣来量的法杖。						
	けんじゃのつえ	贤者之杖	110	–	–	全部 +9	贤者熟练度 99	贤者专用
	相关信息	贤者终极武器，只有最伟大的贤者才能使用。						

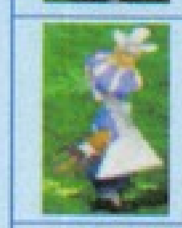
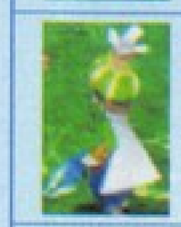
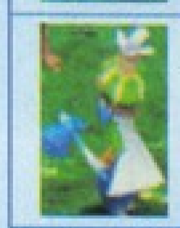
棍棒类

图片	日文名称	中文名称	攻击	属性	附加效果	状态加成	入手方法	可装备的职业
	ミスリルロッド	秘金属之棒	12	–	–	知性 +1	店・カズス／加斯、店・カナーン／康纳	士兵 黑 赤 幻 魔人 魔界 贤 洋葱
	相关信息	与杖并称为代表魔法师的道具，用秘银制成，同样基本没有攻击力。						
	ウィザードロッド	巫术之棒	20	–	–	知性 +5	店・サロニア／沙罗尼亚王国	黑 赤 幻 魔人 魔界 贤 洋葱
	相关信息	魔法师使用的棒类武器，威力比较低。						
	ほのおのぼう	炎之棒	25	–	可以使用火球术	知性 +3 精神 +3	店・サロニア／沙罗尼亚王国	白 黑 赤 幻 导 魔人 魔界 贤 洋葱
	相关信息	可以使操纵火焰的能力变强的棒子，战斗时火焰的力量可以使冰系怪物完全溶化。						
	こおりのぼう	冰之棒	25	–	可以使用冷风术	知性 +3 精神 +3	店・サロニア／沙罗尼亚王国	白 黑 赤 幻 导 魔人 魔界 贤 洋葱
	相关信息	可以使操纵冷气的能力变强的神秘的棒子，对火焰系的怪物有很好的效果。						
	ひかりのぼう	光之棒	25	–	可以使用闪电术	知性 +3 精神 +3	店・サロニア／沙罗尼亚王国	白 黑 赤 幻 导 魔人 魔界 贤 洋葱
	相关信息	可以发出电击、闪烁着光芒的棒子，具有神秘力量的棒子。						
	すべてのぼう	最终之棒	93	–	徐徐石化效果	知性 +9	宝・エウレカ／禁地艾乌力卡	黑 幻 魔人 魔界 贤 洋葱
	相关信息	可以让对方石化的棒子，最终把敌人变成石头。						
	リリスロッド	莉莉斯之棒	110	–	–	知性 +18	黑魔导师熟练度 99	黑魔导师专用
	相关信息	黑魔道士终极武器。						
	ミレニアムロッド	千年之棒	110	–	–	知性 +9 精神 +9	魔人熟练度 99	魔人专用
	相关信息	魔人终极武器。						

弓 类

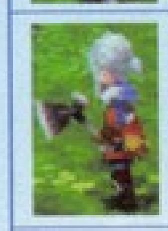
图片	日文名称	中文名称	攻击	属性	附加效果	状态加成	入手方法	可装备的职业
	ゆみ	弓	10	–	–	–	店・ウル／乌鲁	士兵 战 黑 赤 猎 洋葱
	相关信息	最基本的弓。						
	グレートボウ	巨型弓	18	–	–	–	店・カナーン／康纳	士兵 战 黑 赤 猎 洋葱
	相关信息	很巨大的弓，不好使用。						
	キラーボウ	杀手弓	26	–	–	–	店・古代人村落	战 黑 赤 猎 洋葱
	相关信息	猎人一族世代相传的具有必杀能力的弓，因此对使用者的要求是很严格的。						
	ルーンのゆみ	古文之弓	42	–	–	知性 +2 精神 +2	ハインの城／哈因城	猎 洋葱
	相关信息	刻有古代神秘文字的弓，样子小巧，威力也颇高。						

	セレーネボウ	月亮女神之弓	63	–	–	–	店・アムル／阿姆鲁	猎 洋葱
	相关信息	以月亮女神塞勒涅命名的弓。						
	よいちのゆみ	与一弓	70	–	–	敏捷+5	ファルガバード／魔剑士村武器屋	猎 洋葱
	相关信息	在弓中以有很高的威力而著称。						
	エウリュトスボウ	欧律托斯之弓	95	–	–	力+5	バハムートの洞窟／巴哈姆特的洞穴	猎 洋葱
	相关信息	以欧律托斯命名的弓。欧律托斯是个国王 赫拉克勒斯的箭术就是他教的。						
	エルフィンボウ	精灵之弓	109	–	–	敏捷+5	クリスタルタワー／水晶塔	猎 洋葱
	相关信息	精灵制作的弓，威力很大，便于使用。						
	アルテミスのゆみ	阿尔忒弥斯之弓	122	–	–	力+9 敏捷+9	猎人熟练度99	猎人专用
	相关信息	阿尔忒弥斯使用的弓，猎人的终极武器。阿尔忒弥斯是希腊神话中的月亮女神与狩猎的象征。						
箭矢类								
	日文名称	中文名称	攻击	属性	附加效果	状态加成	入手方法	可装备的职业
–	きのや	木箭	6	–	–	–	店・ウル／乌鲁	士兵 战 黑 赤 猎 洋葱
	相关信息	箭矢中最基本的一种，虽然轻巧且便于使用但威力很小。						
–	せいなるや	圣箭	8	圣	–	–	店・ドワーフの洞窟／多瓦夫洞窟、店・アムル／阿姆鲁	士兵 战 黑 赤 猎 洋葱
	相关信息	利用白魔法将圣之力注入在箭矢中，在对付不死系怪物能发挥最大效果。						
–	てつのや	铁箭	12	–	–	–	店・カナーン／康纳、店・ドワーフの洞窟／多瓦夫洞窟、店・アムル／阿姆鲁	士兵 战 黑 赤 猎 洋葱
	相关信息	钢铁做成的箭矢，比木箭要重很多，因此威力也要高一些。						
–	ほのおのや	火之箭	17	火	–	–	店・古代人村落	猎 洋葱
	相关信息	带火焰的箭矢，对冰系敌人有特效。						
–	こおりのや	冰之箭	17	冰	–	–	店・古代人村落	猎 洋葱
	相关信息	带冻气的箭矢，对火系敌人有特效。						
–	ひかりのや	光之箭	17	雷	–	–	店・古代人村落	猎 洋葱
	相关信息	箭头上带有电流的箭矢，敌人中箭的同时会受到电击。						
–	ねむりのや	睡眠箭	20	–	睡眠	–	店・インビンシブル／克难号	猎 洋葱
	相关信息	能让敌人睡着的特殊的箭矢。						
–	どくのや	毒之箭	20	毒	–	–	店・インビンシブル／克难号	猎 洋葱
	相关信息	箭头上吐有剧毒的箭矢，敌人中箭的同时会中毒。						
–	メドューサのや	美杜沙之箭	23	–	徐徐石化效果	–	店・インビンシブル／克难号	猎 洋葱
	相关信息	封入了使被看者全部变为石头的梅杜沙的妖气的箭矢，因此具有石化能力。						
–	まりょくのや	魔力之箭	27	–	–	–	店・インビンシブル／克难号	猎 洋葱
	相关信息	注入魔力的箭矢，威力不小。						
–	よいちのや	与一之箭	40	–	–	–	ファルガバード／魔剑士村武器屋	猎 洋葱
	相关信息	于与一弓对应的箭矢，用与一弓搭配能发挥箭矢中独特的力量，不亏是最强的箭矢。						
书 类								
图片	日文名称	中文名称	攻击	属性	附加效果	状态加成	入手方法	可装备的职业
	ほのおのほん	火之书	32	火	–	知性+2 精神+2	アーガス城、ドワーフの洞窟／多瓦夫洞窟	学 洋葱
	相关信息	注入了火焰之力的书。						
	こおりのほん	冰之书	32	冰	–	知性+2 精神+2	アーガス城、ドワーフの洞窟／多瓦夫洞窟	学 洋葱
	相关信息	注入了冷气之力的书。						
	ひかりのほん	光之书	32	雷	–	知性+2 精神+2	アーガス城、ドワーフの洞窟／多瓦夫洞窟	学 洋葱
	相关信息	注入了电击之力的书。						
	ほのおのじてん	火之字典	53	火	–	知性+3 精神+3	サロニア城／沙罗尼亚城	学 洋葱
	相关信息	记载有炎之咒语的字典，因此带有可怕的火焰。						

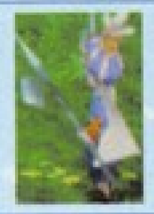
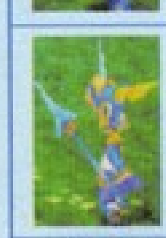
	こおりのじてん	冰之字典	53	冰	–	知性＋3 精神＋3	サロニア城／沙罗尼亚城	学 洋葱
	相关信息	记载有冷气之咒语的字典，带有永冻冰原的冷气。						
	ひかりのじてん	光之字典	53	雷	–	知性＋3 精神＋3	サロニア城／沙罗尼亚城	学 洋葱
	相关信息	记载有电击之咒语的字典，带有令人恐惧的电流因此字典上经常放出光辉。						
	ちしきのほん	知识之书	73	–	–	知性＋5 精神＋5	海底洞窟	学 洋葱
	相关信息	记载有大量知识的书本，威力很大。						
	すべてのほん	最终之书	130	–	–	知性＋9 精神＋9	学者熟练度99	学者专用
	相关信息	学者最终武器。						
拳套类								
图片	日文名称	中文名称	攻击	属性	附加效果	状态加成	入手方法	可装备的职业
	ブロンズナックル	青铜拳套	12	–	–	–	祭坛洞窟、サスーン城／萨森城	僧 空 洋葱
	相关信息	用青铜锻造的拳术家使用的武器，是最基本装备。						
	ソニックナックル	音速拳套	28	–	–	敏捷＋2	トックル／托克鲁村、オーエンの塔／欧艾塔	僧 空 洋葱
	相关信息	装备后可以迅速的攻击敌人。						
	インパクトクロー	冲击之爪	34	–	–	–	炎の洞窟／火焰洞穴	僧 空 洋葱
	相关信息	无						
	ネコのつめ	猫之爪	42	–	–	敏捷＋3	アムル／阿姆鲁下水道	僧 空 洋葱
	相关信息	因为小巧而且尖锐因此而得名的爪，装备在手背上对敌人进行抓挠。						
	カイザーナックル	凯萨拳套	50	–	–	–	アムル／阿姆鲁下水道	僧 空 洋葱
	相关信息	空手家武器的一种，装备在手背上对敌人进行殴击，攻击力中等，据说可以打折枪剑。						
	ひりゅうのつめ	飞龙之爪	51	风	–	敏捷＋4	ゴールドルの馆／哥特尔之家	僧 空 洋葱
	相关信息	在死亡的飞龙的爪子中注入空气术，再用火焰和雷电魔法对表面进行处理而成。						
	とらのつめ	虎之爪	82	–	–	力＋5	海底洞窟	僧 空 洋葱
	相关信息	根据老虎的爪子制作的武器。						
	ようせいのつめ	妖精之爪	89	–	–	知性＋2 精神＋2	古代遗迹	僧 空 洋葱
	相关信息	寄附有喜好恶作剧妖精的爪。						
	メタルナックル	金属拳套	100	–	–	–	海底洞窟	僧 空 洋葱
	相关信息	改良型攻击用金属制拳套，威力不俗。						
	ダーククロー	暗黑之爪	115	–	–	–	暗黑洞窟	僧 空 洋葱
	相关信息	利用暗黑和负面力量打造的爪类武器。						
	じごくのつめ	地狱之爪	121	毒	–	体力＋5	古代人的迷宫	僧 空 洋葱
	相关信息	在爪类武器中具有相当高的威力，而且在爪的前端还涂有致命的毒液。						
	タイガーファング	虎牙	140	–	–	敏捷＋18	巴哈姆特身上偷盗	空手家专用
	相关信息	空手家终极武器，一看就使人想到狰狞的肉食性猛兽的指节。						
锤类								
图片	日文名称	中文名称	攻击	属性	附加效果	状态加成	入手方法	可装备的职业
	ハンマー	铁锤	55	雷	–	体力＋1	アムル／阿姆鲁下水道	海盗 洋葱
	相关信息	维京海盗喜好的锤类武器中最普通的一种。						
	ドラゴンハンマー	龙之锤	70	雷	–	体力＋4	サロニア城／沙罗尼亚城	海盗 洋葱
	相关信息	无						
	トリトンハンマー	王子之锤	110	雷	–	体力＋5	海底洞窟	海盗 洋葱
	相关信息	被认为是掌管海风的神的随从使用的武器。						
	プラチナハンマー	白金之锤	115	雷	–	体力＋2	ドール／地底湖	海盗 洋葱
	相关信息	用白金锻造的锤子。						

	ブレスドハンマー	祝福之锤	120	雷	–	体力+3	宝・ファルガバード／魔剑士村、ファルガバード／魔剑士村の洞窟	海盗 洋葱
	相关信息	受过圣灵魔法祝福的锤子。						
	マイティハンマー	强力之锤	145	雷	–	体力+18	维京海盗熟练度99	维京海盗专用
	相关信息	维京海盗终极武器，威力极大。						

斧　类

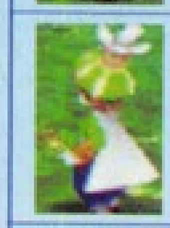
图片	日文名称	中文名称	攻击	属性	附加效果	状态加成	入手方法	可装备的职业
	バイキングアクス	维京斧	33	–	–	–	バイキングのアジト／维京人基地	战 海盗 洋葱
	相关信息	维京海盗最传统最常用的斧头。						
	バトルアクス	战斧	65	–	–	–	店・アムル／阿姆鲁	战 海盗 洋葱
	相关信息	维京海盗喜好的斧类武器中普通的一种。						
	ダブルトマホーク	双刃斧	73	–	–	–	海底洞窟	战 海盗 洋葱
	相关信息	一种双面刀刃的斧头，威力不低。						
	ルーンアクス	古文斧	110	–	–	知性+2 精神+2	店・インビンシブル／克难号	战 海盗 洋葱
	相关信息	刻有古代神秘文字的斧头，由于这些文字存在因此可以提高精神。						
	デモンズアクス	恶魔斧	116	–	–	力+2 体力+2	ファルガバード／魔剑士村武器屋	战 海盗 洋葱
	相关信息	根据恶魔和黑暗的力量锻造而成的斧头。						
	ダブルハーケン	双面钩	122	–	–	力+3	古代人的迷宫	战 海盗 洋葱
	相关信息	与其说是双刃剑不如说是一种斧头，如果不是体重很重的人，是不能挥舞它的。						
	きょじんのおの	巨人斧	155	–	–	力+18	战士熟练度99	战士专用
	相关信息	战士的终极武器，巨人族使用的斧头，没有相当的实力是无法使用的。						

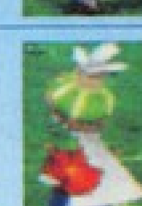
枪　类

图片	日文名称	中文名称	攻击	属性	附加效果	状态加成	入手方法	可装备的职业
	サンダースピア	雷枪	45	雷	–	–	店・アムル／阿姆鲁、店・サロニア／沙罗尼亚王国	龙 洋葱
	相关信息	是一种在长长的棒子前面附有刀刃的武器，还带有电击的魔力。						
	ウィンドスピア	风枪	53	风	–	–	店・サロニア／沙罗尼亚王国	龙 洋葱
	相关信息	具有风属性能力的长枪。						
	ヘヴィランス	重长矛	84	–	–	–	サロニアの地下の迷宫／沙罗尼亚地下迷宫	龙 洋葱
	ブラッドランス	吸血枪	95	–	吸血	–	时之神殿	龙 洋葱
	相关信息	枪的前端带有尖刺，可以突击敌人，同时还具有HP 吸取的能力。						
	トライデント	三叉戟	108	–	–	–	海底洞窟	龙 洋葱
	相关信息	提高士气、给予勇气的海神的长枪。						
	ドラゴンランス	龙之矛	117	–	–	–	インビンシブル／克难号武器屋	龙 洋葱
	相关信息	来自于龙枪编年史的知名武器。						
	ホーリーランス	神圣矛	125	圣	–	–	古代人的迷宫	龙 洋葱
	相关信息	具有神圣之力，隐藏了究级白魔法的枪。						
	グングニル	冈格尼尔	140	–	–	力+9 敏捷+9	奥丁掉落	龙 洋葱
	相关信息	北欧神话中奥丁所使用的长枪，作为神枪而被人们所惧怕，枪刃上刻有不可思议的符号。						
	まじんのやり	魔人枪	145	–	–	力+18	龙骑士 熟练度99	龙骑士 专用
	相关信息	龙骑士终极武器。						

远程类

图片	日文名称	中文名称	攻击	属性	附加效果	状态加成	入手方法	可装备的职业
	ブーメラン	回旋标	40	–	–	–	店・アムル／阿姆鲁	猎 盗 忍 洋葱
	相关信息	木制，且投出去还能返回自己手中的武器，命中稍稍有些低。						

	チャクラム	飞轮	50	—	—	—	海底洞窟	猎 盗 忍 洋葱
	相关信息	投掷武器的一种，用金属制成的扁平的圆环状。						
	ライジングサン	日升	70	—	—	—	ドーガの洞窟／杜加洞窟	盗 忍 洋葱
	相关信息	无						
	えんげつりん	圆月轮	110	—	—	—	エウレカ／禁地艾乌力卡（与アモン战斗胜利后入手）	盗 忍 洋葱
	相关信息	向敌人投掷的带有圆形刀刃的武器，威力很大。						
无	しゅりけん	手里	200	—	投掷专用	—	店·エウレカ／禁地艾乌力卡	忍者专用
	相关信息	只有异国的被称为忍者的人才能持有的武器，威力相当可怕。						
钟/铃铛类								
图片	日文名称	中文名称	攻击	属性	附加效果	状态加成	入手方法	可装备的职业
	ギヤマンのベル	金刚石铃	42	—	—	—	店·ドワーフの洞窟／多瓦夫洞窟、店·吟游诗人之村	风 洋葱
	相关信息	原本是风水师在占卜的时候使用的铃铛，发出的神秘的声音给对手带来伤害。						
	だいちのベル	大地之铃	88	—	麻w	—	サロニア城／沙罗尼亚城	风 洋葱
	相关信息	风水师使用的隐藏有大地精灵之力的铃铛，具有麻痹的力量。						
	ルーンのベル	古文之铃	98	—	—	—	古代遗迹、サロニアの地下の迷宫／沙罗尼亚地下迷宫	风 洋葱
	相关信息	刻有古代神秘文字的铃铛，由于这些文字存在因此攻击力很高。						
	しゅくふくのベル	祝福之铃	130	—	—	敏捷 +9 知性 +9 精神 +9	风水师熟练度 99	风水师专用
	相关信息	风水师终极武器，受过圣灵魔法祝福的铃铛。						
竖琴类								
图片	日文名称	中文名称	攻击	属性	附加效果	状态加成	入手方法	可装备的职业
	マドラのたてごと	马多拉竖琴	60	—	防御之歌——增加防御力	—	店·アムル／阿姆鲁、店·吟游诗人之村	吟 洋葱
	相关信息	吟游诗人才可使用的竖琴，可以使美丽的旋律变为带有攻击性的精神波。						
	ロキのたてごと	洛基竖琴	60	—	攻击之歌－增加攻击力	精神 +5	店·吟游诗人之村、海底洞窟	吟 洋葱
	相关信息	以能提高攻击力而著称的火神洛基的竖琴，琴上挂有洛基的头像。						
	ラミアのたてごと	女妖竖琴	60	—	混乱破坏之歌——敌全体攻击	精神 +5	店·吟游诗人之村、时之神殿	吟 洋葱
	相关信息	该竖琴用的是拉米亚的鳞片制作的琴弦，弹出的旋律可使对方混乱魅惑。						
	ゆめのたてごと	梦之竖琴	60	—	睡眠治愈之歌——味方全体恢复HP	精神 +5	店·吟游诗人之村	吟 洋葱
	相关信息	听到由此竖琴弹出的旋律的人都会浮现出梦境，是可以使对方睡眠的竖琴。						
	アポロンのハープ	太阳神之竖琴	60	—	沉默守护之歌——增加防御力	精神 +9	店·エウレカ／禁地艾乌力卡 吟 洋葱	
	相关信息	传说中的武器，光和音乐的神灵阿波罗使用的竖琴，拥有强大的力量。						
盾牌类								
图片	日文名称	中文名称	防御	魔防	特殊效果	属性附加	入手方法	可装备的职业
	かわのたて	皮盾	2	1	防御部分异常状态	—	店·ウル／乌鲁	士兵战 赤 盗 骑 龙 海盗魔剑 忍
	相关信息	由野兽的皮革制作而成，很轻且易于使用，但是防御效果不太好。						
	ミスリルのたて	秘金属盾	3	3	防御部分异常状态	—	店·カズス／加斯、店·カナーン／康纳	士兵 战 赤 盗 骑 龙 海盗 魔剑
	相关信息	由秘银金属制作的盾，由于是特殊金属所以很轻，所有人都能装备。						
	アイスシールド	冰盾	6	4	防御部分异常状态 炎属性伤害降低	—	店·ドワーフの洞窟／多瓦夫洞窟	士兵 战 赤 盗 骑 龙 海盗 魔剑
	相关信息	装备了冷却机能的盾，可以防御普通防具不能抵御的火焰。						
	ゆうしゃのたて	勇者盾	9	6	防御部分异常状态	全部 +1	店·アムル／阿姆鲁	士兵 骑 龙
	相关信息	过去是打倒梅杜莎的勇者所持有的。						
	デモンズシールド	恶魔盾	12	8	防御部分异常状态	—	店·ファルガバード／魔剑士村	士兵 战 龙 海盗 魔剑
	相关信息	根据负面力量而锻造出的盾，一般人无法装备。						
	ダイヤシールド	钻石盾	14	10	防御部分异常状态	—	店·インビジブル／克难号	士兵 战 骑 龙 海盗
	相关信息	用钻石制作的盾，可以有效的防止电击，防御力也不低。						

	日文名称	中文名称	防御	魔防	特殊效果	属性附加	入手方法	可装备的职业
	イージスのたて	羊皮盾	16	17	防御全部 异常状态	精神 +4	海底洞窟、サロニアの地下迷宫/ 沙罗尼亚地下迷宫、ドールの湖	士兵 赤 骑 龙 海盗
	相关信息	防御能力优秀的且轻巧的盾，因为装备后可以快速行动所以很珍贵。						
	げんじのたて	源氏盾	18	13	防御部分 异常状态	–	宝 暗黑洞窟	士兵 魔剑 忍
	相关信息	异国拥有强大力量的剑士使用的盾，一般的攻击会被完全防御住。						
	クリスタルのたて	水晶盾	20	15	防御部分 异常状态	–	店・エウレカ/禁地艾乌力卡	士兵 战 赤 骑 龙 海盗 魔剑
	相关信息	拥有水晶力量的盾牌，由于有升属性的力量所以有各种各样的附加效果，防御力也一流。						
	オニオンシールド	洋葱盾	30	30	防御全部 异常状态	全部 +2	3色龙掉落	洋葱剑士专用
	相关信息	梦幻之洋葱盾，可以防御敌人所有的附加状态，防御力也是最高的。						

头盔类

日文名称	中文名称	防御	魔防	特殊效果	属性附加	入手方法	可装备的职业
かわのぼうし	皮帽	1	1	–	–	店・ウル/乌鲁	士兵 战 僧 黑 白 赤 盗 骑 猎 学 风 龙 海盗 诗 魔剑 幻 空 魔人 导 魔幻 贤 忍
相关信息	由野兽的皮革制作而成，没有很高的防御能力。						
ミスリルのかぶと	秘金属头盔	4	3	–	–	店・カズス/加斯、 店・カナーン/康纳	士兵 战 赤 盗 骑 猎 龙 海盗 魔剑
相关信息	由秘银金属制作的盾，由于多少有些重量，没有力量的魔道士是不能装备的。						
ツノガイのかぶと	角贝头盔	6	5	–	–	ネプト神殿	士兵 战 赤 盗 骑 猎 龙 海盗 魔剑
相关信息	使用巨大而坚硬的角贝的壳制作的头盔，战士系才能使用。						
はちまき	头带	8	3	–	力 +1 体力 +1	店・古代人村落	士兵 僧 空 忍
相关信息	格斗技修行者为了集中精神而使用的头带，集中精神防御。						
アイスヘルム	冰头盔	10	6	–	–	店・ドワーフの洞窟/多瓦夫洞窟	士兵 战 赤 盗 骑 猎 龙 海盗 魔剑
相关信息	可以防御普通防具不能抵御的火焰。						
はねつきのぼうし	羽毛帽	10	16	–	敏捷 +2	店・吟游诗人之村	士兵 战 僧 黑 白 赤 盗 骑 猎 学 风 龙 海盗 诗 魔剑 幻 空 魔人 导 魔幻 贤 忍
相关信息	用陆行鸟的羽毛和丝线织成的帽子，戴上后可以提高敏捷。						
がくしゃのぼうし	学者帽	11	16	–	知性 +1	店・サロニア/ 沙罗尼亚王国	士兵 学
相关信息	为学者专门制作的帽子。						
くろずきん	黑头巾	15	10	–	敏捷 +2	店・アムル/阿姆鲁	士兵 僧 盗 猎 空 忍
相关信息	异国的盗贼为了在深夜中藏身而使用的头巾，如今那个能力还残留着。						
チャクラバンド	气功头带	17	11	–	体力 +2	店・アムル/阿姆鲁	士兵 僧 空 忍
相关信息	散发自身的气，提高防御力的头带。同时也可以使体力上升。						
ドラゴンヘルム	龙头盔	18	9	–	–	ドラゴンの塔	士兵 龙
相关信息	龙骑士专门使用的头盔。						
バイキングヘルム	海盗头盔	19	5	–	–	店・アムル/阿姆鲁	海盗
相关信息	维京海盗成人后由长老赠与的头盔，是一种过去传统的头盔。						
ダイヤのかぶと	钻石头盔	21	10	–	–	店・インビジブル/克难号	士兵 战 骑 龙 海盗
相关信息	钻石制作的头盔，可以有效的防御电击。						
リボン	丝带	23	20	防御全部 异常状态	–	宝/エウレカ/禁地艾乌力卡 暗の世界/暗之世界×4	士兵 战 僧 黑 白 赤 盗 骑 猎 学 风 龙 海盗 诗 魔剑 幻 空 魔人 导 魔幻 贤 忍
相关信息	虽然乍一看很平常，但是被施加了强力的魔法，可以抵御任何不良状态。						
げんじのかぶと	源氏头盔	25	15	–		宝 暗黑洞窟	士兵 魔剑 忍
相关信息	与源氏盾同是从异国流传过来的装备，头盔上有漂亮的装饰品。						
クリスタルヘルム	水晶头盔	31	17	–	–	店 エウレカ/ 禁地艾乌力卡	士兵 战 赤 骑 龙 海盗 魔剑
相关信息	有水晶般强度的头盔。						
ロイヤルクラウン	帝王之冠	33	36	–	知性 +9 精神 +9	幻　师熟练度99	幻　师专
相关信息	幻术师终极装备。						
バラードクラウン	叙事曲冠	35	34	–	体力 +9 精神 +9	吟　　99	吟　诗人专用
相关信息	吟游诗人终极装备。						
オニオンヘルム	洋葱头盔	40	40	防御全部 异常状态	知性 +5 精神 +5	3色龙掉落	洋葱剑士专用
相关信息	梦幻的洋葱头盔，可以防御全部的异常状态。						

铠甲类							
日文名称	中文名称	防御	魔防	特殊效果	属性附加	入手方法	可装备的职业　　相关信息
ふく	衣服	1	1	—	—	主角初期装备	士兵 战 僧 黑 白 赤 盗 骑士 猎 学 风龙 海盗 诗 魔剑 幻 空 魔人 导 魔幻 贤 忍 洋葱
相关信息	布做的衣服，由于和平常穿的衣服没什么区别，因此基本没有防御力。						
さびたよろい	生锈的铠	1		—	—	サロニア城／沙罗尼亚城	士兵 战 骑士 龙 海盗 魔剑 忍 洋葱
相关信息	铠如其名，到处都长满了红色的铁锈，毫无用处。						
かわよろい	皮甲	3	1	—	—	店・ウル／乌鲁	士兵 战 僧 黑 白 赤 盗 骑士 猎 学 风 龙 海盗 诗 魔剑 幻 空 魔人 导 魔幻 贤 忍 洋葱
相关信息	由野兽的皮革制作而成，比衣服的防御力没有提高多少，轻便是唯一的特点。						
ミスリルアーマー	秘金属甲	10	3	—	—	店・カズス／加斯、店・カナーン／康纳	士兵 战 赤 盗 骑士 猎 龙 海盗 魔剑 洋葱
相关信息	由秘银制成，比皮甲要重。						
まどうしのふく	魔道士服	13	22	—	知性 +1 精神 +1	店・古代人村落、店・ドワーフの洞窟／多瓦夫洞窟	士兵 黑 白 学 风 诗 幻 魔人 导 魔幻 贤 洋葱
相关信息	一种用魔道士的灵力和魔力作为丝线织成的长袍，利用神秘的力量保护身体。						
ツノガイのよろい	角贝铠	18	9	—	—	店・古代人村落	士兵 战 赤 骑士 猎 龙 海盗 魔剑 洋葱
相关信息	使用 8−12 个角贝的壳制作而成的铠甲。						
アイスアーマー	冰甲	20	10	炎属性 伤害降低	—	店・ドワーフの洞窟／多瓦夫洞窟	士兵 战 赤 骑士 猎 龙 海盗 魔剑 洋葱
相关信息	铠甲自身具有冷气的魔力，因此可以有效的减少火焰的伤害。						
けんぽうぎ	拳术衣	20	8	—	敏捷 +1 体力 +1	店・古代人村落、店・ドワーフの洞窟／多瓦夫洞窟	士兵 僧 空 忍 洋葱
相关信息	锻炼自身体力和精神的人喜欢穿的衣服。						
がくしゃのふく	学者服	20	23	—	知性 +2 精神 +2	店・サロニア／沙罗尼亚王国	士兵 学 洋葱
相关信息	根据有名的学者的研究开发的，在原料中加入了特殊纤维织成的衣服，又轻又结实。						
フレイムメイル	火焰铠	21	11	冰属性 伤害降低	—	店・古代人村落	士兵 战 赤 骑士 猎 龙 海盗 魔剑 洋葱
相关信息	铠甲自身具备火之魔力，可以减少冷气的伤害。						
ナイトのよろい	骑士之铠	25	7	—	—	ドワーフの洞窟／多瓦夫洞窟	士兵 骑士 洋葱
相关信息	有功劳的骑士被国王授予的坚固的铠甲。						
くろしょうぞく	黑装束	30	18	—	敏捷 +2 体力 +2	店・アムル／阿姆鲁	士兵 僧 盗 猎 空 忍 洋葱
相关信息	与黑头巾一同传入的装备，是德高望重的高僧用许愿后的丝线编制而成的。						
リフレクトメイル	反射之铠	30	30	防御部分 异常状态	知性 +2 精神 +2	海底洞窟、サロニアの地下迷宫／沙罗尼亚地下迷宫、古代遗迹、ドールの湖	士兵 战 赤 骑士 龙 海盗 洋葱
相关信息	拥有防御部分异常状态的能力，而且本身的防御能力也不错的铠甲。						
しろのローブ	白袍	31	45	—	精神 +5	店・インビジブル／克难号	士兵 白 赤 学 诗 幻 导 魔幻 贤 洋葱
相关信息	白魔道士，不仅为了保护自身，更为了提高自身的精神力而做成的长袍。						
くろのローブ	黑袍	31	45	—	知性 +5	店・インビジブル／克难号	士兵 黑 赤 风 幻 魔人 魔幻 贤 洋葱
相关信息	黑魔道士，不仅为了保护自身，更为了提高自身的精神力而做成的长袍。						
しじんのふく	诗人服	32	28	—	敏捷 +2 精神 +2	店・吟游诗人之村	士兵 诗 洋葱
相关信息	吟游诗人在自己的村子中边唱歌边织好的适合他们穿的衣服。						
くろおびどうぎ	黑带装	33	18	—	敏捷 +3 体力 +3	店・アムル／阿姆鲁	士兵 僧 空 忍 洋葱
相关信息	高等级修炼者穿着的衣服。						
ドラゴンメイル	龙之铠	35	13	—	—	サロニア、ドラゴンの塔	士兵 龙 洋葱
相关信息	和龙头盔一样，是只有龙骑士才能穿着的铠甲。						
だいちのころも	大地之装	35	25	—	体力+3	店・吟游诗人之村、店・サロニア／沙罗尼亚王国、店・インビジブル／克难号	士兵 风 洋葱
相关信息	得到大地精灵力量的衣服，为了那些可以操纵天气的大地的人而作的衣服。						
バイキングメイル	海盗之铠	36	5	—	—	店・アムル／阿姆鲁	海盗 洋葱
相关信息	与海盗头盔同样，是维京海盗成人时长老授予得到的铠甲。						
デモンズメイル	恶魔之铠	38	17	—	—	店・ファルガバード／魔剑士村	士兵 战 龙 海盗 魔剑 洋葱
相关信息	根据恶魔和黑暗的力量锻造而成的铠甲。						
ダイヤメイル	钻石之铠	40	19	—	—	店・インビジブル／克难号	士兵 战 骑士 龙 海盗 洋葱
相关信息	钻石作的铠甲，有效的防御电击。						
げんじのよろい	源氏铠	45	22	—	—	宝 暗黑洞窟	士兵 魔剑 忍 洋葱
相关信息	和其他的源式防具一样，是从异国流传过来的，虽然很重但是防御力很好。						

てんしのローブ	天使长袍	45	45	–	精神+18	白魔导师熟练度99	白魔导师专用
相关信息	白魔导师终极装备。						
ふうまのころも	风魔装	47	30	–	敏捷+3 体力+3	禁断の地エウレカ/禁地艾乌力卡、クリスタルタワー/水晶塔	僧 盗 空 忍 洋葱
相关信息	传说是一国的风魔一族流传下来的服装。						
クリムゾンベスト	深红短衣	50	25	–	全部+9	赤魔导师熟练度99	赤魔导师专用
相关信息	赤魔导师终极装备。						
マスターどうぎ	达人服	54	23	–	敏捷+9 精神+9	空手家熟练度99	空手家专用
相关信息	空手家终极装备，只有修炼到最高等级的空手家才有资格穿着。						
クリスタルメイル	水晶铠甲	55	24	–	–	店·エウレカ/禁地艾乌力卡	士兵 战 赤 骑士 龙 海盗 魔剑 洋葱
相关信息	强度像水晶一样的铠甲。						
オニオンアーマー	洋葱铠甲	60	40	防御全部异常状态	力+5 体力+5	3色龙掉落	洋葱剑士专用
相关信息	梦幻洋葱装备之一，具有最高的防御力。						

护手类

日文名称	中文名称	防御	魔防	特殊效果	属性附加	入手方法	可装备的职业
どうのうでわ	铜手环	1	1	–	–	店·ウル/乌鲁	士兵 战 僧 黑 白 赤 盗 骑 猎 学 风 龙 海盗 诗 幻 空 魔人 导 魔幻 贤 忍
相关信息	用神奇的力量锻造的铜手环，以不可思议的力量保护着装备的部分。						
ミスリルのうでわ	秘金属手环	2	4	–	知性+1 精神+1	店·カズス/加斯、店·カナーン/康纳	士兵 黑 白 赤 学 风 诗 幻 魔人 导 魔幻 贤
相关信息	用神奇的力量和秘银金属打造的手环，比铜手环要好。						
ミスリルのこて	秘金属护手	3	1	–	–	店·カズス/加斯、店·カナーン/康纳	士兵 战 僧 盗 骑 猎 龙 海盗 魔剑 空 忍
相关信息	秘银金属制作的手套，相对轻一些，被使用剑的战士们看作是非常好用的装备。						
ガントレット	盔甲护手	8	4	–	力+1 体力+1	ドワーフの洞窟/多瓦夫洞窟	士兵 战 骑 龙 海盗 魔剑 忍
相关信息	因为比秘金属护手沉重，所以只有力气大的战士才可以装备。						
とうぞくのこて	盗贼护手	11	8	–	敏捷+3	店·アムル/阿姆鲁	士兵 盗 忍
相关信息	盗贼专用的既轻便又具有防御力的护手。						
ルーンのうでわ	古文手环	11	13	防御部分异常状态	知性+2 精神+2	店·吟游诗人之村、店·サロニア/沙罗尼亚王国	士兵 黑 白 赤 学 风 诗 幻 魔人 导 魔幻 贤
相关信息	刻有古代神秘文字的杖，由于这些文字的力量，因此可以很好的守护装备的部分。						
パワーリスト	力量手环	13	9	–	力+2 体力+2	アムル/阿姆鲁下水道	士兵 战 僧 盗 骑 猎 龙 海盗 空 忍
相关信息	虽然魔法防御力不高，但是普通防御力还是不低的。						
ダイヤのうでわ	钻石手环	13	16	–	知性+3 精神+3	店·インビジブル/克难号	士兵 黑 白 赤 学 风 诗 幻 魔人 导 魔幻 贤 忍
相关信息	钻石制的手环，重量只是钻石护手的三分之一，但是2项防御力都不低。						
ダイヤのこて	钻石护手	15	7	–	力+3 体力+3	店·インビジブル/克难号	士兵 战 僧 盗 骑 猎 龙 海盗 魔剑 空 忍
相关信息	钻石制的护手，因为重量问题所以能装备者有限，比起钻石手环，防御力也有所下降。						
まもりのゆびわ	守护戒指	18	18	–	全部+2	宝 时之神殿 古代人的迷宫	士兵 战 僧 黑 白 赤 盗 骑 猎 学 风 龙 海盗 诗 魔剑 幻 空 魔人 导 魔幻 贤 忍
相关信息	根据负面力量锻造的戒指。						
げんじのこて	源氏护手	20	14	–	力+4 敏捷+4	宝 暗黑洞窟	士兵 魔剑 忍
相关信息	和其他的源式防具一样，是从异国流传过来的，铁制的非常精巧的护手，防御力同样出色。						
クリスタルのこて	水晶护手	30	15	–	力+4 体力+4	店·エウレカ/禁地艾乌力卡	士兵 战 赤 骑 龙 海盗 魔剑
相关信息	和其他的水晶防具一样，具有同样的效果，发出七色光芒，保护装备者。						
スターグローブ	星之手套	40	18	–	全部+15	士兵熟练度99	士兵专用
相关信息	士兵终极装备，伟大的占星士曾经用过的手套。						
しゅらのこて	修罗护腕	45	19	–	力+15	武僧熟练度99	武僧专用
相关信息	武僧终极装备。						
せいれいのうでわ	精灵之护腕	47	20	–	知性+9 精神+9	魔界幻士熟练度99	魔界幻士专用
相关信息	魔界幻士终极装备。						
オニオレット	洋葱护手	50	25	防御全部异常状态	全部+3	3色龙掉落	洋葱剑士专用
相关信息	梦幻的洋葱装备，装备后可以提高各种能力的最强物品。						

NDS	POKEMON	2006年9月28日
	RPG	1—4人/4800日元
口袋妖怪 钻石・珍珠		

口袋妖怪 钻石・珍珠 简明攻略全集

《口袋妖怪 钻石・珍珠》堪称本年度NDS上最受关注的作品之一。《口袋妖怪》是任天堂历代掌机的支柱游戏系列，这次的正统续作不仅被广大口袋迷们所期待，也成为很多NDS新玩家喜爱的软件作品。可以说，提到2006年的NDS掌机游戏，就不能不提《钻石・珍珠》。我们在此再度收录了这款游戏的简明流程及必要资料，以供NDS玩家们当作资料使用。

第一部分 流程攻略

游戏刚开始时先要选择主角的性别，然后为主角输入名字。

●双叶镇

从主角家前往对手家中，为了寻找珍贵口袋妖怪而前往左上方的湖。建议在设定里把对话速度调到最快，可以节省很多时间。

●201号道路

和先出门的竞争对手汇合，然后前往201号道路的左侧的湖泊。

●湖

湖边对话的二人走开后，靠近遗失的皮箱就会遭到野生口袋妖怪的袭击，玩家被迫从箱中选择口袋妖怪应战。箱中的三只口袋妖怪分别是若叶龟（草属性，最终形态是草＋地面）、小火猴（火属性，最终形态是火＋格斗）和企鹅仔（水属性，最终形态是水＋ 钢铁）。由于是第一场战斗，没有什么难度可言。

●201号道路

把口袋妖怪给在路边等待的博士看，博士离去，之后回到主角家中。

●双叶镇

从妈妈处取得跑鞋，前往博士居住的真砂镇，接下来按住B键就可以实现加速跑了。

●真砂镇

在口袋妖怪研究所中，博士把主角选择的口袋妖怪以及口袋妖怪图鉴交给主角。

●真砂镇

协助博士工作的助手会为主角介绍真砂镇上的设施。

●双叶镇

回到自己家，妈妈给予冒险笔记，竞争对手的妈妈来访，交给主角要转交给竞争对手的东西。从这时起可以设置重要道具快捷键，选项中的笔记等于重要攻略指南。

●202号道路

从在那里等待的博士助手处学到如何捕捉野生口袋妖怪，助手送给主角5个精灵球。

●通过202道路来到长寿市

路上会开始遇到一些训练师，但战斗难度不是太大。到城市以后，在左边的“口袋妖怪学校”中把转交的东西交给竞争对手就可以取得城镇地图，然后去街上逛逛吧。和城市中心的人对话，他会让主角去收集三章点券。在城市里寻找三个小丑模样的人对话并答对问题（可以反复尝试）就可以得到点券，再跟城市

中间的人对话就可以得到口袋手表，以后就可以看时间了。

从城市右边出去，前往矿山城市（现在还可以去到城市左边的一个小房间找女警察要钓鱼杆，可以在里面的水里钓到鲤鱼王）

●矿山城市

通过1条道路和1个山洞来到这里，山洞里可以得到06号秘传机器“碎岩”，不过现在还不能在地图上使用，因为没有干掉岩石道场的馆主。在城市里来到道场的门口，竞争对手会档住路，暂时不能进去。接着去城市底下的矿山，在里面一直往里走，在深处找到道场的馆主，再回去就可以挑战道场了。第一位道场主使用的怪物岩石系，用水系或草系主角可以轻松取胜。之后，碎岩就可以在地图上使用了。

●长寿市

回到这里，利用“碎岩”从上方以前不能过的山洞出去，路上会有2v2的战斗。一路出去就可以来到新的城市了，另外，现在寿市左边的GTS也可以进去了。

●索诺镇

在上方发现银河团的人，先不要管他们，去右边的研究所。干掉一人后，他们把门锁上了，回到前面2个银河团员那里，路已经让开，走进林中，一进去看到他们在欺员人，救人吧。战斗胜利后得到钥匙，再去研究所开门，干掉里面火箭队的干部，就可以离开村子，从中央原先不让通过的地方继续前进了。

●森林

一路向前遇到一个女孩，与其双人组队走进森林，注意组对战捕捉野生怪物时要将野生怪物打到只剩一只才可以投掷精灵球。穿过漫长的森林后，来到新的城市。

●白岱城

这里似乎也看得到银河团的身影。进入城市的第一件事自然是挑战道馆，来到道馆与门口的大叔对话后进入其中，眼前是一个巨大的迷宫。这里的挑战方法是，必须找出隐藏在树丛中的4名训练师与之对话进行对战并取得胜利后馆主才会出现，其实就是考验玩家在3D图像下寻找隐藏在立体影象中的人物。第二道场馆主使用的精灵为草系，如果选择火系的主角将非常容易取胜。

战斗胜利后走出道馆，向上走，在和人对话时得到秘传机器1号“居合斩”。拥有第二道馆的徽章后，就可以在地图上使用1号秘传机器的招式砍开挡路的树木。来到被树包围的大楼，干掉里面的银河团敌人一路来到顶层，击败干部后救下了自行车店老板，再回到自行车店就可以得到自行车了。使用自行车后按B键可以调节速度档，高速档加速后能够冲上泥浆形成的山坡。

拿到单车后，差不多也该告别这个城市了。向左回去的路暂时不通，如果从右边211道路走的话，需要注意地面上有些土堆是训练师伪装而成的。使用碎岩过桥后可以拣到技能训练机12，继续进入右边洞穴会看到里面的大石头暂时无法移动，所以还没办法继续通行。注意，这个洞穴里有皮皮的最初形态出现。

老老实实回到刚才的白岱市，向下进发。206号道路是单车道，上面有不少可以交战的对手。一直来到最下面的城市大门，与这里的女孩对话可以获得新的选美道具“フラッグ”。穿过206号道路，在207号道路的交界处遇到博士的助手，助手会给予主角“バトルサーチャー（挑战搜索机器）”，并为口袋手表增设“ダウジングマシン（寻宝坐标）”功能。告别了对手，发现这里的环境非常熟悉，原来这里就是当初没有单车不能上行的地方，如今已经可以使用自行车的高速档自由通行了。

沿着207号道路继续向右走，路上可以拣到较好的伤药；进入殿元山洞中，没走多远遇到一个蓝发男子，他对身为新人训练师的主角发了几句感叹便离开了。带着疑问向右走出山洞，这里是208号道路，可以拣到战斗中速度提升胶囊、精灵球以及16、17、18、20号果实。和一个穿道馆服装的人对话，还能获得“かなめいし（重要的石头）”。另外注意，果实名人的家也在这里。

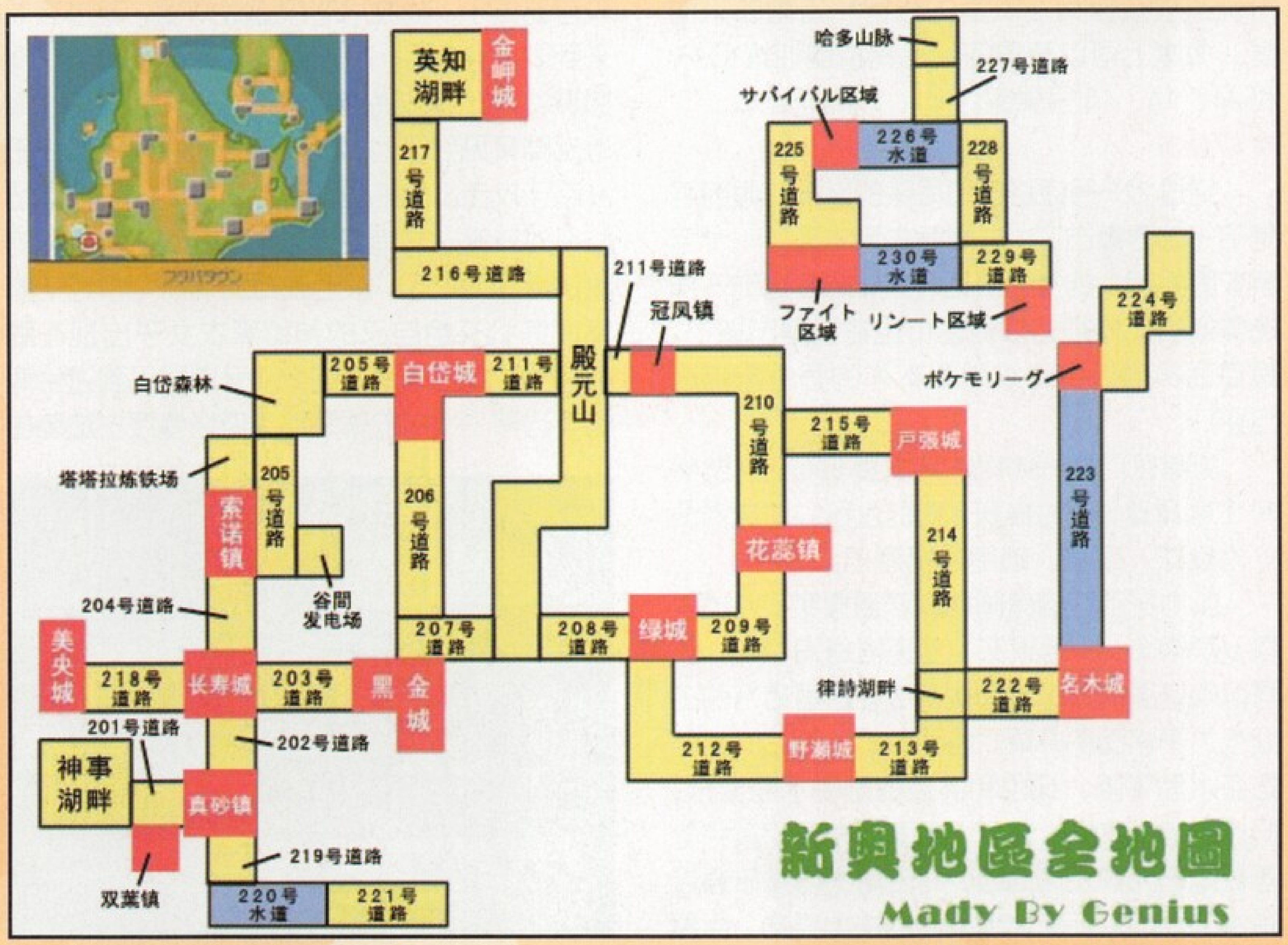
●绿城

经过长途跋涉，经过了208号道路的城市玄关，来到下一个城市绿城。刚进城就会看到一只绒耳兔迎面跑来，原来是一个女孩的兔子跑出了精灵球。女孩感谢主角截住了自己的口袋妖怪，并说这里正在进行着选美大会。与马路中间一个戴着红帽子的员工对话，他会带主角来到华丽大赛的会场门口，一位发型独特的女士在会场门口和主角对话后便离开了。进门后，可以看到刚才的女孩——华丽大赛的评委之一正在和主角的妈妈对话。妈妈把物品交给主角后先回家了。此时只要和前面柜台前的男士对话就可以进去参赛，如果有兴趣的话，可以让自己的怪物在舞台上较量一下。另外，商店左边的房间里可以制作提升怪物各项美丽值的面包。

道馆在绿城的右上方，不过馆主似乎不在。上方的散步区也还没有开放，只好先从下方向右走。主角来到城市下方时再次遭遇劲敌，随之展开战斗。打败了劲敌后，右侧通向209道路的玄关开启了，出发吧。

● 209号道路

与桥头钓鱼的大叔对话可以获得较好的鱼杆，还可以拣到蜂蜜、战斗时命中上升胶囊、技能训练机47、HP增加剂、2、6、16号果实。注意湖边一位装扮成皮卡丘的训练师。路上会看到一口枯井，可以把先前获得的那块“重要的石头”嵌进去。调查那片有楼梯通向的沙地可以获得蘑菇。本作的墓塔就坐落在这里，不过里面对手不少，最好先去上面的城市回复一



下再来。在里面可以获得まんまるいし（圆石头）、复活药、技能机器 27。与顶层的老人对话可以获得きよめのおふだ（清札）以及秘籍训练机 04 号“怪力”。

●花蕊镇

结束了 209 号道路的旅途，来到了新的目的地花蕊镇，这里居民的装扮和镇的名字相去甚远，全都是西部牛仔的打扮。商店左边种植着 8、11、18 号果实。这个城市虽然没有道馆，但却有精灵饲育屋，想利用精灵生蛋的玩家以及想让精灵自己成长的玩家可以把精灵寄放在这里。

●210 号道路

5、16、20 号果实可以在路口附近获得，随机携带贵重道具“幸福之卵”的吉利蛋就出现在这里的草丛中。与一个悬崖边的女人对话可以获得技能机器 51，此外还能拣到超级球。

来到 209 号道路上方的餐厅，同这里的服务员及吃饭的顾客对话可以进行对战，另外，这里可以买到物美价廉的牛奶，可用来回复体力。与 209 号道路右侧相接的 215 号道路又是一个终日下雨的地方，路上可以拣到PP 回复、3、17、12、13 号果实、战斗中特防提升和“こぶしのプレート（拳之石板）”、技能机器 34 和万能药。与桥上穿道馆服装的人对话可得训练机器 66。要小心最后出现的一对 2V2 训练师，两人的配合比较厉害。另外，这里的草丛里有超能系勇吉拉出没，如果身上没有能对抗接下来的格斗系道馆的怪兽的话不妨捕获一只稍微培养后待用。

●户张市

穿过 215 号道路尽头处的玄关，来到了新的城市户张市。这里是中心城市，设施也最齐全的，百货商场、游戏中心都在这里。不过，连银河团也在……看来恶战是不可避免的。

左下方并排的两间屋子里，左边有人向玩家提出怪兽交换，右边房间里的小丑会和玩家玩猜左右的游戏，猜对一次后，他会把游戏中心需要的“コインケース（代币盒）”送给主角。

当主角来到道馆门口时，发现对手也在这里，但不会发生战斗。进入道馆，一看阵势就明白这次的主题是格斗，几位身穿道服的训练员等待着玩家的挑战。这个道馆的破解关键在于地面上的屏障，左右推动使缺口打开，方可出现到达馆主处的道路。具体方法是：先把左边的路推出来，去推动中间最上面那块；再把右边的路推出来，再推动中间上面第二块；最后从中间的路去馆主那里。

第三道馆馆主使用的是 LV27 的瑜伽猴、LV27 的豪力和 LV30 的鲁卡里奥，获胜后获得格斗徽章以及技能训练机 60。

走出道馆门会看到博士的助手，她告诉主角自己的东西被银河团员抢走了。来到城市最上方的银河团大楼，看到助手已经在和两名银河团员对峙，上前对话后进入战斗。被打败的两人跑进了大楼，主角根据博士的指令前往追击。进入仓库里，由于没有开门的钥匙暂时无法进入，但可以在旁边的地上获得秘传机器 02“飞天”，以后往来于到过的城市就方便了。

在城市右侧的另一座大厦左边有提升 PP 值的药。失去了银河团的线索，但还要继续冒险。

●212 号道路

从绿城向下来到 212 号道路，这里可以获得的物品有大蘑菇、HP 全回复药、战斗特防上升胶囊、大树根、麻痹药和 1、2、10、21 号果实。

●律诗湖畔

一路向下来到律诗湖畔的度假区，蓝色的建筑物是这里最大的特。在双人餐厅里与每桌人对话后选择“是”可以进行双人对战。出了餐厅以后一直向下，注意那个挡路的建筑是可以进去的，是个比较不明显的后门。和建筑里面的管理人对话可以对怪物进行回复，出来以后能拣到一块红色碎片。

●213 号道路

向下面的 213 号道路出发，海岸附近有不少对手可以挑战。左边一间小房子里的人可以帮玩家检查排列在队首的怪兽和主角的亲密度。海岸上可以获得的物品有技能训练机 40 和 04、14、15 号果实。

●野濑市

穿过 213 号道路左边尽头的玄关，眼前就是下一站野濑市了。进城后先与不远处一个穿紫衣服打紫伞的女孩对话一下，她会给你一样选美道具。麻烦的银河团员也在这里出现了，银河团员附近的建筑就是本作的野生狩猎区“湿原”。

狩猎区门票一如既往地收费 500 元，发给 30 个精灵球，限时捕获，捕捉过程中可选择命令为投球、喂食、逃跑、扔泥巴。

城市左下方的房间可以获得果实，城市里可以获得 8、18 号果实；全部准备完毕后，就可以向这里的道馆发起挑战了。这里道馆的主题是关于水面的升降，地面上黄色机关的作用是使水面下降，绿色和蓝色的是使水面上升，但上升幅度不同。注意，水面上升可使黄色的浮板飘起允许主角通过，而主角不能直接通过有水的地方。至于训练师们的主力怪物，当然是水系了。

馆主使用的怪物是 LV27 的暴鲤龙、LV27 的沼王和 LV30 的大水鼬，获胜后获得水系徽章以及技能训练机 55。

●212 号道路

告别野濑市继续向右，进入终日下雨的 212 号道路，又有不少训练师等待着挑战。这里可以获得技能训练机 06、62、解毒剂、大蘑菇、复活药、PP 回复、特防增加剂、特攻上升胶囊和 3、20 号果实。注意，独木桥状的木杆需要踩单车才能通过，路上还有不少需要砍树才能通过的地方，别忘了带上相应技能的怪兽。另外，路上的沼泽地带踩单车是过不去的，只能步行，而且走几步会陷入泥中，需要快速按方向键，跳起来以后再继续移动。这段路上草地很多，如果不想走两步就打一场的话，请提前准备好驱虫剂。212 号道路尽头有一所精灵大屋，附近可以获得技能训练机 11 和 5、10 号果实，精灵大屋内暂时没有什么特别的事件，不过有些好东西可以拣一拣：超级球、与左边第二个房间的女仆对话可以获得安闲铃铛、技能训练机 87。从精灵学院左边的小道继续上行就能再次来到绿城，不过馆主依然“在逃”。

●野濑市

没有别的事情了，还是去解决一下银河团的问题吧——不过户张市的两栋高度疑似银河团本部的大厦由于没有钥匙暂时无法进入……刚刚在野濑市似乎也见到过银河团的身影？飞往野濑市，果然在野生狩猎区入口附近看到了鬼鬼祟祟的银河团员，上前与之对话，他很惊恐地跑掉了。向银河团员逃走的方向追去，在玄关门口再次质问他，又跑掉了。就在这个时候，劲敌又跑来要求较量。

劲敌此时使用的怪物对于主角来说应该比较容易摆平，战胜后继续追银河团，通过玄关来到 213 号道路，在右面的沙滩再次见到银河团员，再次展开逃跑与追逐。最后，主角在律诗湖畔又见到了他，走投无路的银河团员终于发起了攻击。战胜后，银河团员交代了银河团似乎对三座湖泊有着什么新的打算。被打败的家伙慢慢地走了，跟上去却发现那个曾经把秘籍训练机交给自己的神秘黑衣女子出现在眼前。女子问主角是否在 210 号道路见到过生病的可达鸭——指的就是那座奇怪餐厅左边堵住

道路的那些，然后把“ひでんのくすり（秘传之药）”交给了主角。收到她的委托，便去210号道路一趟吧。

● 210 号道路

飞到花蕊镇，一路向上便可以来到曾经路过的餐厅，果然，堵路的可达鸭还在这里。和它们对话，把刚刚得到的秘传之药交给它们，得到药的可达鸭很高兴地离开了，这时，神秘黑衣女子也赶到了，看到主角能够履行诺言她十分高兴，把“こだいのおまもり（古代的守护挂饰）”交给了主角，托主角带给冠凤镇的奶奶。

眼下已经有了新的道路，继续前进吧。接下来的道路上可以获得：较好的驱虫剂、大回复药、高级球。注意在这里前进一段后会出现迷雾天气，技能的命中率将降低很多，而且在地图上只能看到自己身边小范围内的东西。使用在野濑市野生狩猎区内得到的5号秘籍训练机“拨雾”可以清除迷雾。顺楼梯爬上山顶后向左走再下山，有不少对手等着主角挑战。路上可以拣到一个“けむりだま（烟玉）”以及2、10、12、14号果实。

●冠凤镇

穿越了迷雾区，眼前出现的是祥和的冠凤镇。不过，比这祥和气氛更令人在意的就是镇中央的两块石碑，以及站在中间的银河团员。与左上角商店里的男人对话，他会把“ものしりメガネ（分辨眼镜）”送给主角；与左下角的房屋里男子对话口袋手表将追加石英钟显示界面功能。

在村庄中淘宝完毕，就可以来到中间的洞前向烦人的银河团进行挑战了，两块石碑上的神兽造型似乎在预示着什么事情。打败了银河团以后，一位老奶奶——冠凤镇的长老来向主角表示了感谢，她发现主角携带的古代守护感到有些惊讶，主角想起黑衣女子的嘱托，将古代守护交还给了老人。进入洞穴，在最内部的墙上看到了画有三只口袋妖怪的奇特壁画，长老解释说，这三个标志是这里的神，从古代神话传说流传至今，它们是三个传说中的口袋妖怪，在这个镇子上流传着关于新奥地区守护神的传说。为了帮助主角解开这个古老而神秘的传说之谜，老人把秘籍训练机03“冲浪”交给主角，冒险的范围再次扩大了。

从洞穴出来，又碰到了曾经遇到的那个蓝色头发的男子，他又发表了几句感想便离去了。稍微准备一下，走出冠凤镇向左进入211号道路，路口处有3、5、15、25号果实可以收获，悬崖上的一个女性与之对话后可以获得技能训练机77。左边的殿元山洞穴被岩石封死，虽然此时已经获得了秘籍04“怪力”（209道路墓塔顶层与老人对话获得），但由于还没拿到相应的徽章，所以无法在地图上使用。没办法，还是改日再来吧。

●绿城

冲浪到手，差不多该去绿城的无人道馆讨要徽章了。飞到绿城，来到右上方的道馆，馆主果然已经回来了，升降梯正在等待着主角。乘上升降台开始道馆谜题——这个道馆是智力道馆，调查三扇门前的牌子会出现简单的算术题。第一道3乘5，第二道12加28，第三道3乘13，而最后一题问的是“第一道题的答案是多少”。如果选择错误道路就会遇到训练师，战胜后退出房间继续选择，正确的话则进入下一阶段的题目。对于很多喜欢踏遍每个角落的玩家来说，在这种地方基本上会把所有错误选项都踏遍再选正确的，这个道馆中的训练师会在对话中说破这一点，算是个有趣的小细节。

馆主使用的怪物是LV32的南瓜头、LV36的魔梦和LV34的耿鬼，经过头脑和力量的抗衡，主角终于放倒了华丽的鬼系馆主，鬼系徽章入手的同时也收到了技能训练机65，冲浪使用成为可能。

● 218 号水路

刚走出道馆，黑衣女子再次出现，她告诉主角，想要对付银河团只靠一个人的力量是远远不够的。为了磨练自己，赶快向美央市出发吧。飞行来到最初出发不久到达的长寿市，别忘了带上会游水的怪兽，然后就可以向左边进发了。

穿过城市玄关来到218号水路，在港口处下水后游到对岸。这里可以获得的道具有：蜂蜜、4、8、11、20号果实，而且这里唯一的草地里会出现较高等级的怪兽，可以练练级。进入城市玄关，看到正在这里等候的博士助手，助手知道主角要和银河团对抗，请主角加油，另外还告诉主角图鉴可以进行升级，之后便走了。

●美央市

进入美央市，这里是一个以水著名的港口城市，自然船埠是少不了的。商店下方民居内的女士会把训练机48交给主角；商店上方住着的是系列著名的“忘光光老爹”——技能忘却师，如果需要让怪兽忘记技能的话来找他就行了。过吊桥前请先到口袋中心回复并保存游戏进度，因为冒失的劲敌会在你过桥的时候冲过来挑战。获胜后，他又很不服气地跑掉了。

接下来就可以去挑战船埠附近的道馆了，造船的主要材料是钢，这里的道馆自然也延续了这个传统。升降台是这个道馆的特色，只要踩上地面上有“+”号标志的升降台，就会自动升起、下落或移动，一直来到红色外框标志处就可以见到馆主了。

馆主使用的怪物是LV36的ドーミラー（灵铜镜），LV39トリデプス（寨头龙）和LV36大钢蛇，经过艰苦的战斗，主角怪物的强力攻击终于击破了钢铁的防御。获得钢铁徽章和技能训练机91，LV70以下怪兽控制可能，秘籍04怪力使用可能。

一出道馆门就看到劲敌，还以为他不服输又来挑战，他却急急忙忙地告诉主角“赶快到城市图书馆来一趟”。来到城市左上方图书馆的三层，看到博士、对手和劲敌都已经等候在这里了。博士告诉主角等人，新奥地区的三座湖泊与怪兽的进化有很大联系，而现在不知出于什么原因，三座湖泊的情况不大对劲，希望三人一起去解开这个谜题。劲敌自告奋勇去远在北方的金岬市去做调查，而博士交给主角的任务是前往律诗湖畔。正在这时发生了剧烈的地震，赶快从图书馆出去吧。来到门口，博士说刚才的地震是自然界发生了巨大的异变，正在这时有船工跑来，告诉大家律诗湖发生了意想不到的状况。事不宜迟，主角

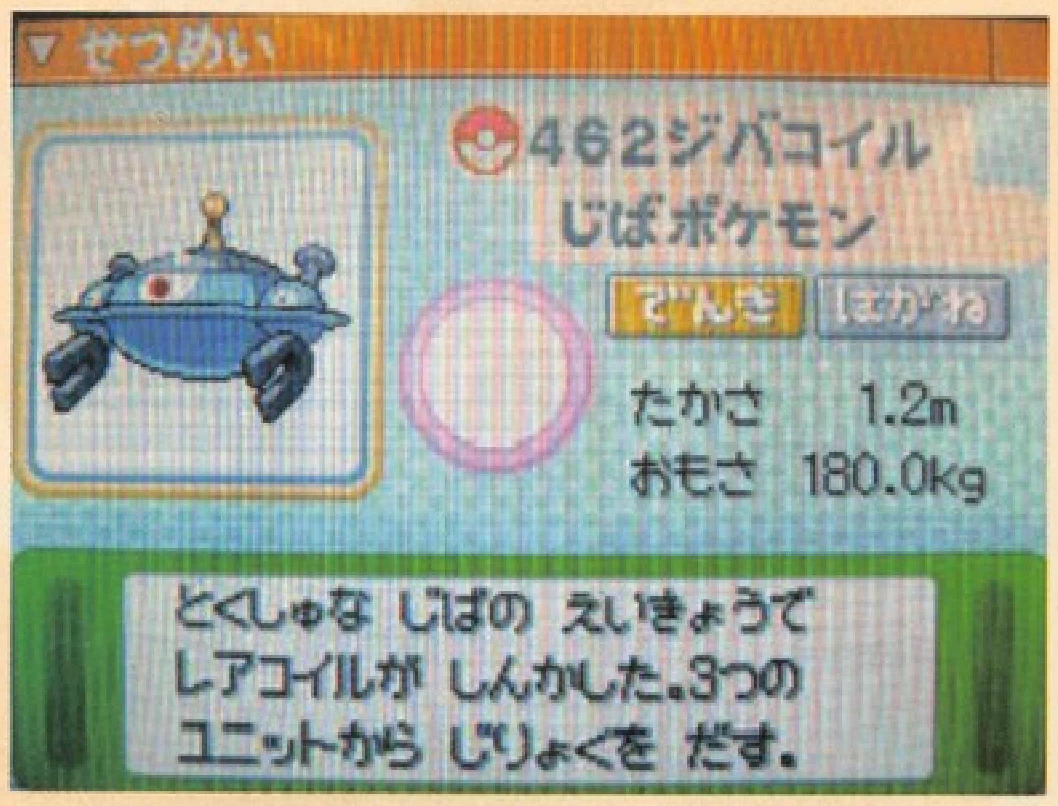
立刻赶往律诗湖。

●律诗湖

从户张城一路向下来到律诗湖畔，度假区上方最后一片草地左边原本被两个人拦住的缺口已经开通了，从这里进入律诗湖。进去后看到了夸张的场景，湖水已经干涸，地面上到处是无助地跳动的鲤鱼王。战胜河床上的银河团员，从下面的洞穴进入地下水洞穴，一个可疑的家伙正在这里徘徊。原来他也是银河团的干事之一。打败他后终于知道了事情的真相：银河团为了得到沉睡在三大水域的神秘力量正在做邪恶的努力，为了获得这份力量，他们要抓走沉睡在湖泊中的三只圣兽。

●殿元山

解决了这里的事件，不要耽误，现在已经可以使用怪力了，继续向地图最北方的金岬市出发。从离殿元山最近的冠凤镇出发向左进入山洞，提前准备好会怪力、碎石、冲浪和拨雾的怪兽，如果不想走几步就遇一次敌的话驱虫剂，也是不可缺少的。进入地下 2F 会出现浓厚的迷雾，依旧用拨雾解决。这里面可以拣到的物品有：星砂、发光黏土、PP 值最大提升、复活药、柔软的沙子；如果不在乎这些物品的话也可以贴近左边的墙壁一直走到最上面尽



头，然后再向右走就可以上楼梯了。

●216 号道路

从洞穴出来，到达寒冷的 216 号道路，这里飞舞着漫天的雪花，要注意会使主角行动速度下降的地面积雪。这边训练师的等级比较高，最好稍微练一练级再来通过；另外，这种天气下作战时是作为冰雹天气来看待的，如果上场的不是冰系怪兽，每回合都会损失HP。路上可以拣到冻伤药；途中有一个小屋可以提供住宿，在屋中的床上按 A 键可以睡觉休息，以回复怪兽的体力。

●217 号道路

与 216 号道路相连的是 217 号道路，一样冰雪飞舞，但这里的暴风雪更夸张，路已经基本看不清了，最好是沿着树走，以免迷失坐标。这里的雪地中埋藏着好几个贵重的努力值增加剂，还有技能训练机 07，不要漏下，用手表的寻宝坐标慢慢寻找吧。

这段路上尤其要注意的是左侧有一个小房子，屋后的雪中有一个可以看到的道具，里面装的是秘籍训练机 08“ロッククライム（攀岩）”，这个是通关必需的工具，一定要拿到。附近相对的右侧也有一个房屋，与里面的女子对话可以得到提升鬼系能力的“のろいのおふだ（诅咒之符）”，雪地里还隐藏着高级球。

●金岬市

终于穿过了冰雪和强力训练师的双重封锁，来到了积雪的金岬市。城市左上角的房屋里有女子用鬼斯通和你交换瑜伽王；整理一下，就可以去道馆进行挑战赛了。

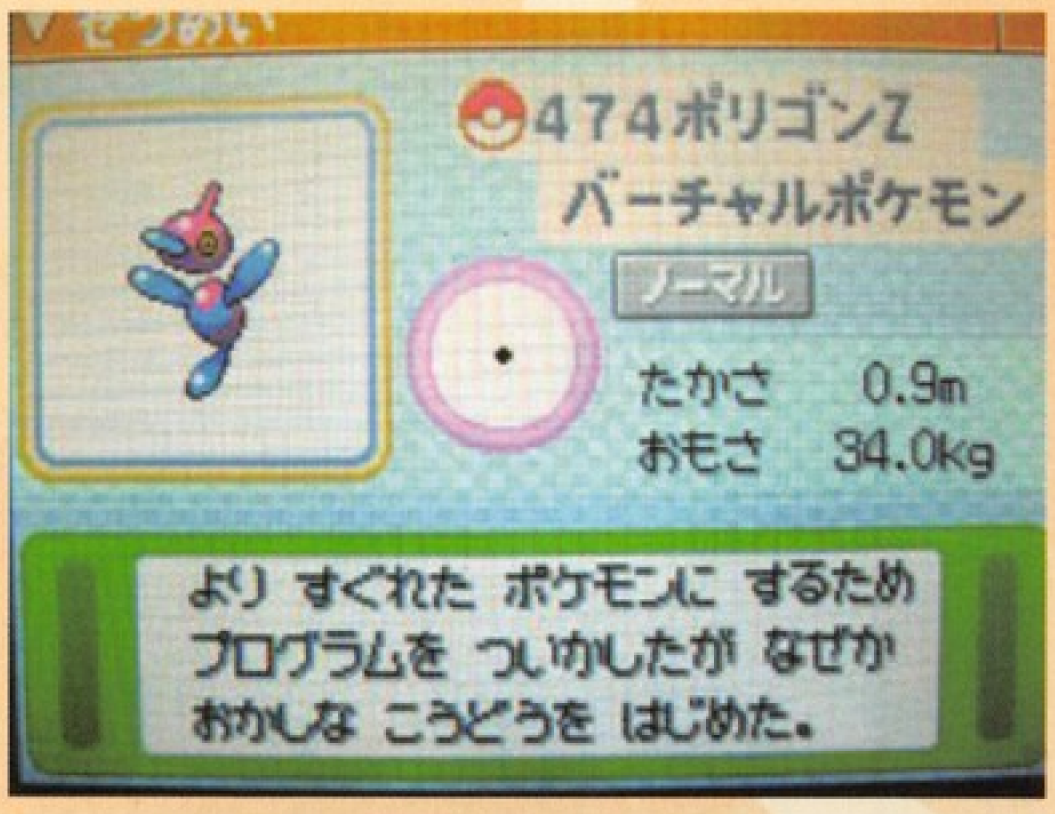
既然是冰道馆，当然主题离不开冰雪。同前作一样，走上冰面时，只要前面没有障碍或特殊地面就会一直向前滑行，而道馆内的雪球需要在离其一定距离的地方滑冲下来撞破。只要想办法把馆内中央的全部雪球都弄碎，就可以见到馆主了。具体方法是：先把左右两竖排弄碎，接下来对中间一排的采取横向分别各个击破，注意对准了再往下冲。

馆主使用的怪物是 LV38 的雪树人，LV42 的雪巨人，LV38 的纽拉和 LV40 的瑜珈王。如果玩家用的是火系主角，在这里对付馆主的时候相当容易，无论是火系还是格斗系技能都比较省事，而选草系的就要提前做好准备了，馆主的冰系技能相当厉害，而且雪树人和雪巨人还会利用特性引发冰雹天气。获胜后获得冰雪

徽章和技能训练机 72。

●神事湖

做完了道馆挑战，也该离开这个冰天雪地的世界了。仔细想想博士交待的三个地方——神事、英知、律诗三大湖，律诗湖已经去过，下面应该去另外两座湖看看了。飞回家，来到最初故事开始的神事湖畔，果然看到了博士正在和银河团对峙，博士让主角赶快去帮助手的忙，看来助手也遇到危险了。向上穿过银河团的层层包围，看到红头发的银河团女干事正威胁着博士的助手。打败她后，女干事觉得非常不甘心，丢下“反正圣兽到手，我们的任务已经完成”的话之后便消



失了。三人一起思量着她的话——三处湖已经被破坏了两处，看来身处英知湖的劲敌也有危险，必须赶快去查看一下。

●英知湖

再次来到冰雪覆盖的金岬市，向左走来到英知湖入口，看到正站在那里的银河团成员。进去之后发现，劲敌已经被紫发的女干事打败了。看到主角出现，紫发女干事撇下一句“我们不会做任何破坏，你们不要多管闲事”便离开了。湖中的洞穴里已经没有了圣兽的身影，主角没能阻止银河团捕捉圣兽的计划。看来，只能和银河团一决胜负了。

●户张城

还记得银河团的本部吗？没错，户张城的大厦。再次来到户张城，在右边的大厦前看到一个正在自言自语的团员，上前对话发现，他就是在律诗湖畔被主角追得乱跑的那位。他看见主角后惊慌地逃跑了，而他丢在地上的正是

主角需要的仓库钥匙。获得钥匙后绕一圈来到大厦左边的那个小仓库，进入后，调查一下银河团员身边的门，就可以用刚刚获得的钥匙打开了。注意门口的“やみのいし（暗之石）”别忘了拣。

进入地下仓库，根据历代决战原则，这里的任务就是“全部放倒”。顺楼梯来到另一栋建筑里，这里就是考验记忆力的瞬间转移装置地带，踩上转移板就会被瞬间转移到其它地方。在这里通过不断传送可以拣到特殊防御增加剂、技能36、技能49；在拣到技能36的地方附近还能够得到银河团大楼的钥匙，这样就可以自由开启带有黄色G字符号的门了。

取得钥匙以后从仓库出来再次来到右边银河团大厦，在黄色G字门前调查开门，和刚才的原则一样，全部摆平，在这里可以拿到技能21。顺便一提，大楼里也有有床的地方，使用方法不变，在床上按A就可以睡觉，体力全回复。

一路杀到最深处，见到了那个蓝头发的男人，原来他就是银河团的老大。他述说了自己要利用传说中神兽改变世界的理想，然后向主角发起了进攻。但意外的是，他的怪物都很平庸。战胜BOSS后，他把大师球交给了主角：“这对于我们来说是没有用的东西，抱有想和怪物交朋友这种幼稚想法的你去使用它好了。另外，想要拯救湖中的圣兽，就自己到里面去吧……”跟上他，通过唯一的传输器来到实验室，在最深处看到自己曾经战胜的那位干事正操纵着巨大机器从三只圣兽的身体中抽取力量。战胜他后，他对主角的努力感到不可理解。主角停止了巨大的机器，三只神秘的圣兽消失了，他们又回到了属于各自的地方。不过，银河团的计划真的伴随着圣兽的离去而停止了吗？也许就象那个干部所说的，殿元山中还隐藏着他们最终的秘密。

●殿元山

剧情进行到这里的时候一定要注意，由于后面会直接进入与神兽的战斗，希望捕捉的玩家请事先准备足够的精灵球。

从207号的道路的洞口进入殿元山，记得带上能学会新取得的08号秘籍攀岩及碎石、冲浪的怪物。洞里可以获得攻击增加剂、HP全回复、技能80、复活药、防御增加剂（山腰的洞外）；在洞穴深处，果然再次见到了银河团。从洞穴中出来是漫天飞雪的山顶，使用攀岩进入山顶左上方的洞口（洞口是向左开的，不太显眼，注意别看丢了）。洞内的迷宫线路不是很复杂，略微调查一下就可以通过。

一路杀到殿元山顶的神殿遗址，看到银河团老大和另外两位干事已经在这里了，正当主角上前时，伴随着从天而降的黑色光圈，神兽现身（钻石版是迪亚鲁卡，珍珠版是帕鲁齐亚）。散发着黑色气息的它让世界昏暗了下来，整个世界的天空被怪异的光芒充斥着，和银河团的真正决战来临了。

和匆匆赶来的劲敌一起打倒银河团二干事，劲敌的力量已到极限，他帮主角恢复了怪兽的体力就先撤退了。银河团BOSS拿出用圣兽之力练就的晶体企图操纵神兽，三只被放走的圣兽却突然出现在神兽的周围，平息了神兽的愤怒。随着神兽力量的正常化，三只圣兽又消失了，红色的圣兽临走前对主角做出了感谢。（以后，这三只俗称“圣菇”的圣兽会在相对应的湖中出现，红色以外的两只可以直接捕捉，红色的对话之后会逃走，之后在草丛中随机出现，用手表的搜索功能可以跟踪并捕捉）

“已经够了！”银河团BOSS的晶体随着神兽的平静而粉碎，失去了操纵神兽方法的他愤怒地袭向主角。

这次银河团BOSS拿出了真正的实力，难度和上一场战斗不可同日而语。他使用的怪物是LV45的绅士鸦、LV45的暴鲤龙、LV46的叉字蝠和LV48的玛纽拉，四只怪物都拥有优秀的攻击能力，非常棘手。

经过艰难的战斗，主角终于获胜，银河团的阴谋被彻底粉碎了。但是，因为银河团的暴行而感到愤怒的神兽还在，人类的威胁还没解除。这时博士和助手赶到，博士告诉主角，要使世界恢复正常，只能与神兽进行战斗。神兽的等级是47，由于整场游戏只出现一只，还是设法捕捉吧。

传说级的战斗终于结束，助手拉着主角离开了。博士转身看着神兽出现的神殿沉吟道：“未来不属于任何人，世界也不属于任何人，将来会发生什么，一切都无法预料……”

●222号道路

好了，最终的道路开启了，从律诗湖开始向右出发吧！来到222号道路，这里可以拿到

12、13、14、23号果实、蜂蜜、速度增加剂。

●名木市

穿过城市玄关，进入最后的名木市，刚一进门就看到一个红发男子来欢迎自己。红发男子说自己是口袋联盟四天王之一，并拜托主角“重新燃起名木市会馆馆主的战斗热情”。进城之后，右下角可以拣到雷之石。附近用攀岩能上去的房子中，只要带屋里研究员所指定的性格的怪物给他看，他就会给主角增加口袋手表的功能。

从天桥上来到右下方的灯塔，坐电梯来到二层，与中间的男人对话后他便离开了——他就是这里的道馆首领。从这里中间的那个嘹望镜可以看到远处被雾笼罩的口袋联盟大楼。整理一下，就进行道馆挑战吧。来到城市天桥的左上方，与门口的红发男子对话后就可以进入了。这个道馆的主题是旋转齿轮，踩上带有绿蓝红色标志的齿轮中心就能使齿轮发生转动（蓝色顺时针转90度，绿色逆时针转90度，红色旋转180度）注意，所踩的齿轮会连带其它齿轮一起转动。

“因为自己太强而对战斗失去兴趣”的电系馆主使用的怪物是LV46的雷丘、LV47的四手猴、LV47的章鱼桶和LV49的蓝电狮。战胜

后获得电气徽章和技能57。至此，8枚徽章全部入手。

出道馆以后到海边与一位女孩——来新奥地区访问的《金银》钢系会馆馆主对话，获得秘籍07攀瀑，下一个目标就是精灵联盟了。先去拿能学会攀瀑的怪兽——没有也不要紧，这附近的海面上很容易遇到毒刺水母能学，抓一个来就可以了，而且等级也不低。一路向上通过瀑布后进入最终试练的洞穴——冠军之路。

●冠军之路

进入前请携带冲浪、攀岩、攀瀑、碎石、怪力的怪兽。这里的地形比较复杂，很容易迷路。能获得的物品有：异常状态回复药、技能41、PP全回复、技能59、升级药、“するどいツメ（尖锐之爪）”、特防增加剂、技能79。注意，洞里快到出口的那层有个地方暂时被堵着过不去，那边不是正路，请换方向。出洞后再使用冲浪＋攀瀑，就来到了本作的最终决战地——精灵联盟。

●精灵联盟

注意，如果还没有做好最后的准备，请不要靠近中间门前的那个人，因为劲敌会突然冲过来发起挑战。这算是四天王前的热身战。

劲敌使用的怪物是LV48的椋鹰、LV50的怪力甲虫、LV49的蒙面玫瑰、LV51的卡比、LV49的烈炎马和LV53主角怪物（根据最初的选择而变化）。战胜后，劲敌失望地离开，但他说自己也要为了挑战精灵联盟而继续努力。提前准备好回复道具，向门口的人出示8枚训练馆徽章，最后的挑战正式开始了。

第一关虫天王，使用的怪物是LV53的毒蛾、LV53的花蝶、LV57的毒龙蝎、LV54的怪力甲虫和LV54的女王蜂。

第二关地天王，使用的怪物是LV55的沼王、LV55的地震鲇鱼（会地裂）、LV56的胡说树、LV59的砂暴河马和LV56的隆隆岩。

第三关火天王，使用的怪物是LV58的烈炎马、LV57的兔女郎、LV61的豪火猴（会地震、闪电拳）、LV58的气球怪（会影分身、接力棒）和LV57的钢岩蛇。

第四关超能天王，使用的怪物是LV59的吸盘魔偶、LV63的灵铜铎、LV59的麒麟奇、LV60的瑜伽王和LV60的胡地。

战胜四天王后来到冠军房间，发现冠军就是曾经遇到多次的那位黑衣女子。她使用的怪物是LV61的鬼盆栽、LV63的鲁卡里奥、LV60的水蛞蝓、LV63的美丽龙、LV60的蒙面玫瑰和LV66的烈牙龙。

经过一番苦战，终于打败了强大的冠军，黑衣女子承认主角成为新奥地区新的冠军。乘坐升降台来到认证间，这时博士也赶到了，两人带着主角来到里屋，激动人心的时刻到了。把精灵球放上冠军认证台，经过机器的确认，主角终于成为了一流的口袋训练师，通关达成！

“少年哟，在这个神奇的世界里，许多未知的秘密正在等待着你来发觉，向着新的目标前进吧！”

第二部分 通关要素

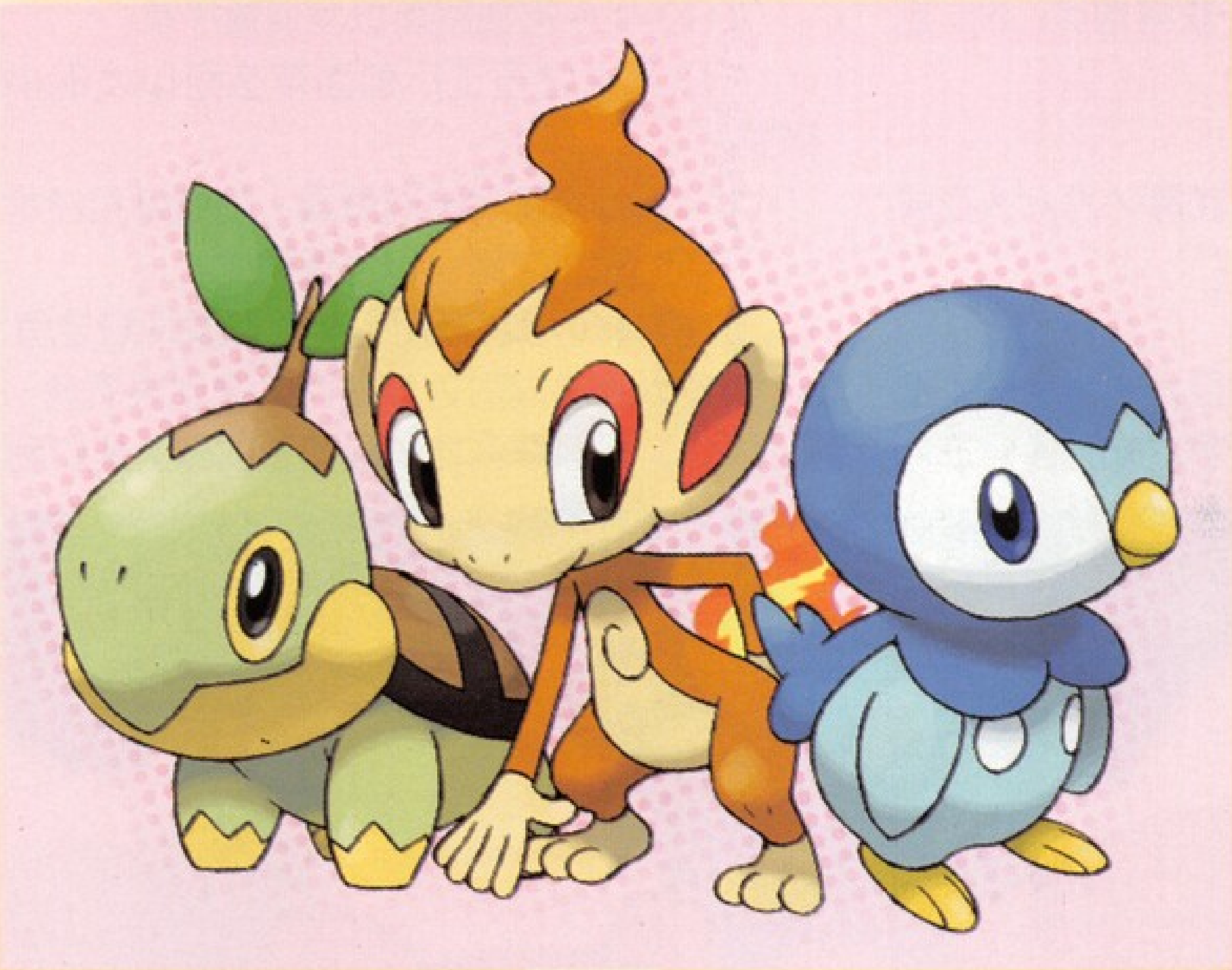
Part 1 全国图鉴

读取通关存档，回到自己的房间，下楼见到妈妈，对话得知劲敌前来拜访，告知主角金岬市的港口已开，可以前往战斗区域、另外，博士也让主角去研究所一趟。

先去找博士，看到助手在门口，对话得知冠凤镇长老有请。飞到冠凤镇，在中上方的房间里跟老奶奶对话，可以获得游戏相对版本的神兽图鉴（钻石版获得珍珠神兽图鉴，珍珠版则获得钻石神兽图鉴）。这样，新奥图鉴基本就可以收集齐了——在这里补充一句，如果在通关前尽可能得与训练师对战，那么应该已经见过所有的怪兽，如果还有没见过的，那么请再去寻找吧（例如，65号在游戏中只在鬼系道馆出现过，但此怪兽是珍珠版限定，那么玩钻石版的人只能请别人帮忙传一只过来了）。完成图鉴后回真砂镇找博士对话，这时大木老头赶到，升级图鉴为全国图鉴，同时221号道路的PALU公园可以开始使用（GBA联动），新的冒险正式开始！

飞往最上方的金岬市，与下方港口的船员对话后到达战斗区域，见到劲敌，接收红发女孩委托，接下来先去右边的建筑物里拿点数卡片，以后用来记录BP值的；向上走是战斗塔，在这里又遭遇第八道馆主和劲敌，不过不进行战斗。战斗塔里可进行对战挑战。

从战斗塔右下方进入230水路，向右路过229号水路到达名胜区，这里有一个建筑需要获得了选美大赛的缎带才能进入，暂时作用不明；从名胜区向上进入229道路，继续向上进入228道路，这里是风沙地带，注意这里是考验自行车快速转弯的地方，中间有个房间的老人教给三主角对应系别的最强技能。穿过228道路，从右下方向左进入226水路，左行来到遗迹区；继续右行进入225道路，一路下行经过城市玄关回到战斗区港口。整个地区的大回环完成。注意在最后的玄关出口处与旁边的钓鱼大叔对话可以获得高级钓鱼杆。



由于通关后的隐藏怪物都需要得到全国图鉴后才能进行，所以一周后完成全国图鉴是当务之急。

Part 2　全特殊神兽捕获方法

1、第三只圣菇

已判明第三只红色圣菇将随机出现在全世界地图上，并且进入战斗就会逃跑，同游梦兽一样，它无论是否遭遇过都不会显示在普通地图上，需要运用口袋手表的地图追踪功能进行追踪。超能系，等级50。

2、火钢兽

从226号道路右侧的玄关外向上进发（携带攀岩、碎石、怪力的怪兽），到达227号道路，这里是火山灰地带，看到水系馆主和劲敌，与此处小屋里的老人对话可休息回复体力；上山后会见到港口处的红发女孩；从左上侧进入洞穴，看到劲敌在此，他说只能帮女孩到这里了；继续进入洞穴与女孩组队，带她一起进入上方洞口，她将哈德山脉镇山石头拿走，发生震动后离开。

返回226水路左侧的遗迹区，在精灵中心左边的房间找到红发女孩，与其对话后离开，再次进入哈德山内洞穴深处，看到NO.485 ヒードラン（火钢兽），火＋钢，等级70。

3、神柱王

这个需要和GBA版进行通信。在第七道馆所在城市的中上方的房屋，当被人阻挡时道馆主会赶来承认主角的实力并允许进入，在最深处见到神柱王，但并不会发生战斗，按照提示，把GBA版本的岩／钢／冰三圣柱传输到DS版中后（让其他人通过无线通信或WIFI传过来也可以），携带这三只怪兽再来到这里就会进入战斗，捕获NO.486神柱王（レジギガス），普通系，等级70。

4、鬼龙神

回到四天王前的洞穴，右侧原先堵路的胖子消失了，带上习得拨雾的怪兽进入洞穴，看到在这里着急的女孩，与她结伴前行，到达右上方的洞口后她向主角道谢后离开，跟着她出洞，在最上方看到一个白色的空石板，不过暂时不会发生什么事情。

这个任务完成后，214号道路右侧栅栏缺口处将开启新道路，带上会攀岩和碎石的怪兽进入后，在湖泊上方的洞穴，进入后里面是巨大的岩石迷宫，记住石柱的顺序，用碎石破坏岩石就可来到最深处，见到No.487ギラティナ（鬼龙神），鬼＋龙，等级70。

5、游梦兽

时间限定为夜及深夜，美央市（第六道馆

城市）与左下方房屋内床上的小女孩对话后到旁边港口与船员对话，到达まんげつじま（满月岛），在深处见到NO.488クレセリア（游梦兽），超能系，等级50，它随后逃跑，拣起它留下的道具“みかつきのはね（三日月的羽毛）”后返回美央镇，交给小女孩后结束剧情。同第三只圣菇一样，梦兽将随机出现在地图的任何地方，运用口袋手表的地图追踪去寻找吧！

6、菲奥奈

玛娜菲的退化形态，只能通过让玛娜菲生蛋获得，但并不能进化成玛娜菲，而且能力比玛娜菲低一些。它也是谜一样的存在，期待着从破裂的蛋壳中看到它的那个瞬间。NO.489フィオネ（菲奥奈），水系。

7、玛娜菲

与DS前作《口袋战队》中完成的W任务进行通信互动后获得，被誉为海之王子的NO.490マナフィ（玛娜菲），水系。

8、黑啸灵

No.491ダークライ（黑啸灵），目前任天堂已经公布，这只将是官方活动中提供下载的精灵，有没有其它正常入手途径还不得而知。

9、草刺猬

No.492シェイミ（草刺猬），和No.491一样，这只也是官方活动下载的精灵。

10、超神兽

No.493アルセウス（超神兽），种族值高达720的终极精灵，也是第三只官方未放出的“赠品”。

11、电弧灵

时间限定为夜及深夜，从白岱市向左进入森林，发现第二道馆首领在此，对话后离开，使用秘籍01砍掉树木进入上方鬼屋，2F左侧第二个房间，调查电视后出现NO.479ロトム（电弧灵），电＋鬼，等级15。这只怪物只出现一次，注意携带的怪兽不要太厉害，以免误杀。

12、安农

在牛仔镇右侧有安农遗迹，在最底下的石板处写有“当全部生命与未知生命接触时，将产生出……”，集齐全部26只字母安农后114号道路上方的洞穴出现新道路，左侧遗迹可捕获？和！形态，但不知道本作是否还会增添新形态安农。

13、特殊怪兽

在绿城下方的豪宅处与楼内主人对话会发生炫耀剧情，此后在限定时间（时间段会出现在主人的对话中）可在屋后的草丛中可以捕获到特定怪兽（怪兽种类也出现在主人对话中），每天怪兽的种类都会发生变化，所以记得要去和这里的主人多对话，看看有没有稀有怪兽出现！

Part 3 462-478入手方法

通关后完成图鉴升级的玩家会发现，新奥图鉴的全150只怪兽融入全国图鉴后，出现了NO.462-NO.478的图鉴空白，这些怪兽是需要旧的怪兽通过特殊进化途径获得的，个别“特殊地点”的进化方式是第一次被引入游戏。

NO.462 ジバコイル

进化途径：NO.82三合一磁怪レアコイル在殿元山升级进化

NO.463 ベロベルト

进化途径：NO.108 大舌头ベロリンガ习得ころがる（滚动）后升级进化

NO.464 ドサイドン

进化途径：NO.112铁甲暴龙サイドン携带プロテクター通信交换进化

プロテクター（零件）获得地点：228号道路

NO.465 モジャンボ

进化途径：NO.114蔓藤怪モンジャラ习得げんしのちから（原始力量）后升级进化

NO.466 エレキブー

进化途径：NO.125电击兽エレブー携带电镀盒通信交换进化

NO.467 ブーブーン

进化途径：NO.126鸭嘴火龙ブーバー携带岩浆盒通信交换进化

NO.468 トゲキッス

进化途径：NO.176飞翼兽トゲチック使用ひかりのいし（光之石）进化

ひかりのいし（光之石）获得地点：美央市坐船到达的岛上的洞穴最深处；地下挖掘获得。

NO.469 メガヤンマ

进化途径：NO.193洋洋玛蜻蜓ヤンヤンマ习得げんしのちから（原始力量）后升级进化

NO.470 リーフィア

进化途径：NO.133伊布イーブイ前往白岱森林入口处左上方的岩石附近升级进化

NO.471 グレイシア

进化途径：NO.133伊布イーブイ前往217道路中冰石附近升级进化

NO.472 グライオン

进化途径：NO.207镰刀天蝎グライガー晚上携带锐利之牙升级进化

NO.473 マンムー

进化途径：NO.221长毛猪イノムー习得げんしのちから（原始力量）后升级进化

NO.474 ポリゴンZ

进化途径：NO.233 3D龙2ポリゴン2携带神秘零件传输进化

NO.475 エルレイド

进化途径：NO.281奇露莉亚キルリア（雄）使用めざめいし（觉醒石）进化

めざめいし（觉醒石）获得地点：225道路

NO.476 ダイノーズ

进化途径：NO.299朝北鼻ノズパス在殿元山升级进化

NO.477 ヨノワール

进化途径：NO.356夜巨人サマヨール携带道具れいかいのぬの（灵界之布）通信进化

れいかいのぬの（灵界之布）获得地点：229道路

NO.478 ユキメノコ

进化途径：NO.361雪斗笠ユキワラシ（雌）使用めざめいし（目觉石）进化

めざめいし（目觉石）获得地点：225道路

Part 4 捉以前版本精灵的方法

各位一定奇怪为什么以前的在PM图鉴有显示却怎么也遇不到吧？其实正常情况下的确遇不到，只要去219号道路尽头那个联动场所找到大木博士得到ポケトレ后在草地使用，看到动的草地上去会发生战斗，一定几率遇到新PM。注意ポケトレ在使用后需要走50步进行充电，且第一次没遇到那就要第二次使用后才会遇到

一部分发现的怪物：

（1）218号道路：百变怪、夜巨人、沙奈朵

（2）205号道路风力发电场前有电绵羊

（3）抓吉利蛋的草地里有肯泰罗

（4）鬼系道馆左边路上草地有巴尔郎

（5）210号道路有宝贝龙

（6）水系道馆的城市右边草丛里有红冠雀

（7）210路上有大奶罐

（8）207有惊角鹿

（9）206有NO.343泥土偶

（10）201号道路可以发现卡蒂狗

（11）白岱森林可以发现铁甲蛹和钻地虫

（12）205号道路可以发现毽子草

（13）火之石工厂前面草丛可以发现小钢龙

（14）狩猎区会出现蛋蛋、阳蜻蜓和袋龙

（15）冠军之路可以发现乘龙

（16）220号水道用钓竿可以发现灯笼鱼

（17）神事湖附近草丛可以逮到果然翁

（18）可以拿到鲁卡里奥蛋的岛上能钓到

千针豚

（19）214 和 215 号道路可以发现土狼犬

（20）211 号道路可以发现云翅鸟

（21）211 号道路前的小镇可以钓到恶龙虾

（22）210 号道路可以发现变色龙

（23）224 号道路可以钓到爱心鱼

（24）201 号道路可以发现尼多朗

（25）212 号道路可以发现喵喵，但机率不高

（26）213 跟 222 水面可以钓到利牙鱼

（27）电系道馆的城市和钢系道馆的城市可以钓到海星星

（28）风铃铃可以在 214 号道路右边树丛进入后遇到

（29）212 道路可以发现臭泥

（30）202 号道路可以发现尾立鼠

（31）229 号道路在清晨时可以捕获瓢虫战士

（32）212 号道路可以发现画家狗，但几率不高

（33）雪山上面到处都有雪童子

Part 5　一些新精灵生蛋方法

No.113 或 No.242 装备幸运香炉こううんおこう 可得 No.440

No.315 或 No.407 装备鲜花香炉おはなのおこう 可得 No.406

No.143 装备满腹香炉まんぷくおこう 可得 No.446

No.122 装备怪异香炉あやしいおこう 可得 No.439

No.185 装备坚硬香炉がんせきおこう 可得 No.438

No.358 装备清静香炉きよめのおこう 可得 No.433

No.226 装备水波香炉さざなみのおこう 可得 No.458

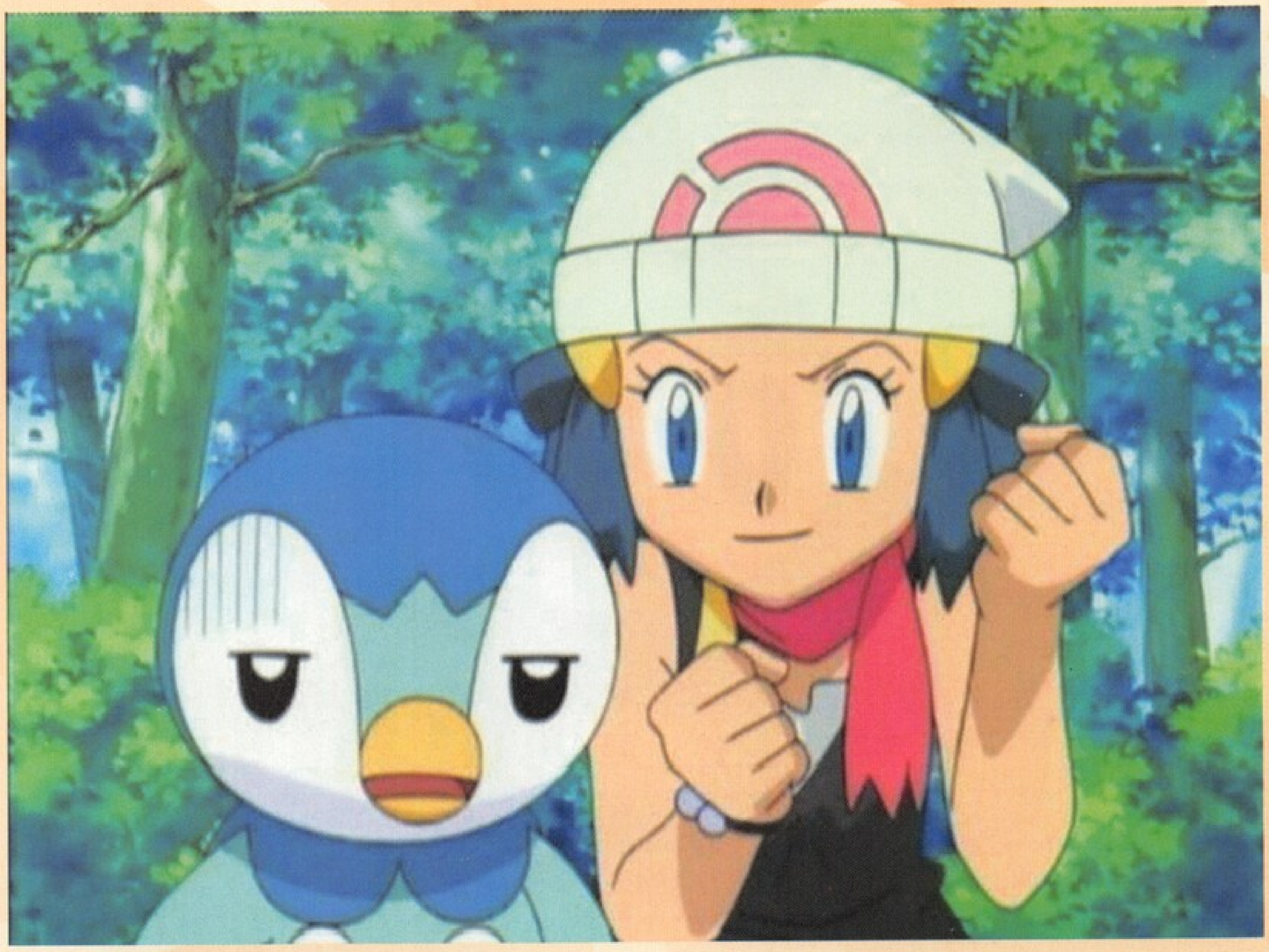
还有 No.490 沧海王子 Manaphy 生 No.489 沧海平民 Fione

No.489 沧海平民 Fione 可以继续生蛋，不过只能继续生 No.489 沧海平民，不会进化 No.490 沧海王子 Manaphy

Part6 联动介绍

第一步：升级图鉴为「ぜんこくずかん（全国图鉴）」

珍珠钻石刚开始进行游戏的时候，主角获得的是只能记录新奥地区出现怪兽的「シンオウずかん（新奥图鉴）」。但是随着游戏的进行，满足了条件后，图鉴就能升级为全国图



鉴。为了能够登录新奥地区以外的怪兽，就必须先获得全国图鉴。

第二步：用 DS 版读取 GBA 版的进度

把需要进行联动的 GBA 版游戏（红蓝绿宝石版或火叶版）和 DS 版游戏（珍钻）同时插入DS主机——这里给还不清楚DS结构的玩家形容一下，DS 上有两个插口，一个是DS的另一个是 GBA 的（两种游戏卡带的体积相差很大），可以同时插上去进行联动。然后进入DS版的游戏，这时开始菜单上会追加选项「〇〇〇（这三个圈是GBA版游戏的名称）から つれてくる」，选择该项进入就可以进行联动了。

第三步：选择 6 只进行联动的怪兽

然后，选择6只要进入珍珠钻石的怪兽。连动注意要素：

每张卡每次只能传 6 只怪兽；

在本次传输的 6 只怪兽没有全部捕获之前，不能进行下次连动；——关于捕获请看第四步；

24 小时以内该卡不能再传；

如果有多张卡的话，每天可以各传 6 只；

从 GBA 版传到珍珠钻石版中的怪兽将无法重新传回 GBA 版，请慎重选择。

第四步：用狩猎球捕获野生怪兽

与珍珠钻石完成联动后，进入珍珠钻石的怪兽将出现在「パルパーク」（PALU 公园）中，同前作的狩猎区一样，需要用特定的「パークボール」狩猎球来进行捕获，但是传输过来的六只怪兽在公园里出现的地点是未知的，所以就算碰不上它们也……！？把六只全部抓住的话就会进入游戏中的电脑箱里，带上他们去冒险吧！

Part7 2 版本独有宠物介绍

第一对：珍珠版独有 No.127 カイロス，钻石版独有 No.123 ストライク

第二对：珍珠版独有 No.200 ムウマ，钻石版独有 No.198 ヤミカラス

第三对：珍珠版独有 No.268 マユルド（雌性），钻石版独有 No.266 カラサリス（雄性），但由于它们的原始型 No.48 ケムッソ可以同时捉得不同性别，所以这个独有显得并不重要。

第四对：珍珠版独有 No.364 トドグラー，钻石版独有 No.086 パウワウ

第五对：珍珠版独有 No.371 タツベイ，钻石版独有 No.246 ヨーギラス

第六对：珍珠版独有 No.410 タテトプス，钻石版独有 No.408 ズガイドス

第七对：珍珠版独有 No.431 ニャルマー，钻石版独有 No.434 スカンプー

第八对：珍珠版独有 No.438 ウソハチ，钻石版独有 No.439 マネネ，通关后会在 212 路添加红色捕捉点

第九对：珍珠版独有 No.484 パルキア，钻石版独有 No.483 ディアルガ

Part8 关于亲密度

口袋亲密度的加减除了和以前一样的方法外，还加了一个新方法，就是点击下屏。得到手表的某个功能之后，可以看到怪物们在下屏到处跑，没事的时候点击它们，可以看到怪物头上出现心型符号，这个动作会增加怪物的亲密度。

Part9 蓑叶虫的变色与竞争背心

No.45 抓来时是绿色的，到山洞中遇敌时身体会变成黄色（不必将对手打死，逃跑后也会变色），在建筑中遇敌，身体会变成红色（例如在道馆中遇敌），集齐三种颜色后（必须同时在队伍中有这三种），到水系道馆那个城市中找到那个捕虫少年拿给他看，他就会给主角传说中的努力值提升道具——竞争背心了。

第三部分 部分强力精灵培养心得

（采用全国编号，种族值排序方式：HP、攻击、防御、速度、特攻、特防）

389　巨树龟　ドダイトス

种族：95 109 105 56 75 85 草+地

传说中的草乌龟最终进化，属性平平，弱点4倍怕冰，本身物理耐久高，抵抗地岩组合，但是特殊方面实在是软肋诸多，总体来说不是很被看好。自己会地震，会诅咒，会传说中华丽的140威力技能“飞叶风暴”——但是是特攻……另外，它还有草系的120威力技能，类似舍身T的“Wood Hammer”，而且是物理攻击技能，清除掉特攻手后在场上自顾自强化也似乎可以。干扰方面有寄生种子，可惜没有催眠粉。

392　豪火猴　ゴウカザル

种族：76 104 71 108 104 71 火+格斗

这就是那传说中的斗战胜佛·齐天大圣·美猴王·孙悟空……属性和火鸡一样，两攻低了些但是速度明显高了一大截，打速攻双刀相当不错，本身有着120威力100%命中的火焰招数“Flare Drive”，当然，如此完美的技能几乎是不可能的，这是火系的舍身T……如此一来猴子完全可以格斗+物理火+地震+对空物理技能的全物理配招，就是不知道是不是和火鸡一样有闪电拳，或者是有岩崩，那样的话火鸡完全可以退位让贤了。辅助方面有寻衅，还有强化特攻两段的阴谋，配合高速度，使得它成为了三主角之中最受攻击派喜爱的一个。

395　企鹅皇　エンペルト

种族：84 86 88 60 111 101 水+钢

水主角最终进化形态，特性多了一个钢反而有些吃亏，常见攻击里面的普通、岩石和飞行可以挡，但是很可惜地面和格斗依旧是软肋，特殊方面的火草也仅仅是普通效果，没有抵抗。再加上物理耐久一般，速度十分之慢……好在特攻方面比较显眼，依靠110的特防特防也说得过去，此外还有着显著的65威力，对方HP下降一半以下后威力翻倍的“潮水”，这多少也为它挽回了一些……总体说来地位也算是个不高不低的吧。

398　椋鹰　ムクホーク

种族：85 120 70 100 50 50 普通+飞行

椋鸟的最终进化，攻击力相当可怕，速度也不错，整个是一个第二的嘟嘟利，而且有过之而无不及。HP、攻击都比嘟嘟利优秀，拥有实用的特性“威吓”，兼有120威力的物理技能豪鸟，据说还有莽撞，完全可以来豪鸟+莽撞的组合，利用豪鸟控制剩余HP……再另外，它还会一个叫做“蜻蜓返”的技能——攻击后换人！不知道这招是否是否属于物理，是的话绝对是专爱PM的福音……而且无论怎样，这个技能对于拥有威吓特性的PM来说都是很邪恶的，想象一下几个有着“一击脱离”和威吓特性的PM轮番上阵的情形吧……嘟嘟利貌似可以下岗了。

400　大丸鼠　ビーダル

种族：79 85 60 71 55 60 普通+水

除了水獭之外，还有海狸鼠先生……属性一般，能力较弱，必杀门牙也是没啥可说的，主要是这厮的BT特性——无视能力升降的“单纯”／携带道具效果提升的“天然”，无论哪个都是BT，一个破强化，一个加强某些道具战术的运用……

402　乐师虫　コロトック

种族：77 85 51 65 55 51 虫

蟋蟀的最终形态，能力好低，特性又是对于它来说无关紧要的“虫族警报”，如果没好技能的话注定板凳。

405　蓝电狮　レントラー

种族：80 120 79 70 95 79 电

小电气狮子的最终进化，相当有形，比宝石的某山魈好多了，而且攻击相当显眼——电系第2，再加上虽然不稳定因素比较大，但是效果依然很强悍的特性——遇到同性别PM攻击力150%的强力属性“斗争心”，还有实用特性“威吓”，的确是一只电系人才。可惜目前貌似物理本系招数只有雷牙和电火花，不知道能不能学高压电，学了还真是BT。除此之外速度也许是缺憾了，先制爪也许是个不错的选择。

407　蒙面蔷薇　ロズレイド

种族：60 70 55 90 125 105 草+毒

很早就露面的牵牛花超人，通过玫瑰使用“光之石”进化得到，草系中少有的高速，而且是草系特攻第一，招数集草系之大成，虽然草系的特殊攻击拿得出手的也许就是亿万吸取和太阳光线了，而且后者又要配合天气，但是逆天的是它居然可以学到气象球！无语了……除此之外，毒炸弹目前已经被确认为特殊，显然也十分值得考虑；外加全部划归特殊的觉醒力量，以及撒菱、剧毒、寄生种子，亮点实在很多。

409　炮头龙　ラムパルド

种族：97 165 60 58 65 50 岩

化石PM之一，锤头龙的最终进化，HP不错，攻击恐怖之极，是仅次于Deoxys攻击型态之后的老二，大猩猩都可以让位了……外加自身属性的物理攻击技能——号称“岩系破坏光”，威力150的独门绝技“诸刃头槌”，以及无视对方特性的特性“破例”，还有应该可以学的“岩系高速移动”TM69……暴力啊……

411　寨头龙　トリデプス

种族：60 52 168 30 47 138 岩+钢

另外一只化石PM，盾甲龙的最终进化，走的是全防守路线，但是属性实在是废柴，耐久比起钢甲龙来说好不到哪去，空有独门技能，可以大幅返还伤害的“钢铁爆破”却完全无法

保证能否在返还伤害之前活下来，遗憾……

413　　蓑衣虫　　ミノマダム

种族：60 59 85 36 79 105 草+虫

雌性蓑衣虫的进化，属于注重防御的类型，但是耐久并不怎么样，属于空有比较显著2防的那种，貌似比派拉斯特还没用……

414　　蓑叶蝶　　ガーメイル

种族：70 94 50 66 94 50 飞+虫

雄性蓑衣虫的进化，变成了毒蛾子，和雌性相反，属于注重攻击的，两攻虽高但是速度实在是不怎么样，空有威吓特性……

416　　女王蜂　　ビークイン

种族：70 80 102 40 80 102 虫+飞

长得像蜂后的家伙，但是实力却完全没有那些科幻片里面的异型蜂后来得强大，耐久还凑合，但是属性实在不怎么样，也就是四倍抵抗格斗，虽然有着一些用蜜蜂干活的专属技能，譬如攻击、强化、恢复啥的（不愧是蜂后）……也许类似于能量吸入、能量放出、能量储存三技能吧……但是依然貌似板凳……

417　　电松鼠　　パチリス

种族：60 45 70 95 45 90 电

可爱的电松鼠，能力除了特防和速度之外废柴，特性又是逃足／拾荒，绝对属于那种中看不中用的可爱型，莫非又要变成第二代的正负电兔子？

419　　双尾鼬　　フローゼル

种族：85 105 55 115 85 50 水

叉尾浮鼬进化型，特性是“轻快”，外加速度相当不错，攻击不错，特攻还可以，虽然HP一般但是没耐久，但是当个小小快刀貌似可以胜任……起码，本系的水系物理攻击先制技能“水喷射”可以破74……

421　　樱花苞　　チェリム

种族：70 60 70 85 87 78 草

樱桃花，能力实在不怎么样，基本上只能指望那个“花札”特性在组队时的效果了。

423　　蛞蝓龙　　トリトドン

种族：111 83 68 39 92 82 水+地

海蛞蝓，地位貌似和沼王是一个等级的，耐久也是和沼王是一个等级的，速度可以忽视，可惜特性没有沼王那么好——“黏着”，算下来也许和地震鲇鱼差不多。

424　　四手猴　　エテボース

种族：75 100 66 115 60 66 普通

三手猴进化，又多了一只手……速度优秀，攻击不错，没什么耐久，依旧可以学那个貌似有很大看点的“一击脱离”……另外它看起来应该能学一些“手”的招数，可惜看这体型地震估计是学不到了，倒是可以考虑报恩+某几拳的2刀快攻，甚至可以考虑带专爱。此外，它一样可以学到阴谋，作为曾经十分冷门的接力选手来说，现在它的接力手地位也进一步被肯定了……

426　　气球怪　　フワライド

种族：150 80 44 80 90 54 鬼+飞

看起来似乎是万圣节的南瓜灯？HP不是一般的厚，两攻和速度不错，耐久大致和果然不相上下，也算不错了。属性没什么亮点，反倒增添了弱点。特性是死亡是扣除对方最大HP1/4的“引爆”，以及不装备道具的时候速度提升的“变轻”，都是相当有意思的特性，使用得当的话效果十分具有威慑力……技能方面，鬼系的技能一般都是很恶毒的，鬼火估计八成有，同归啥的也不是没有可能，真是那样的话这家伙还真不容易对付。

428　　女郎兔　　ミミロップ

种族：65 76 84 105 54 96 普通

兔女郎，或者更准确地说是叫女郎兔，稍显妩媚的外表下面是苍白的种族，除了速度和特防之外没有什么拿得出手的，目前得知的技能仅仅有接力棒……此外，它有一个奇怪的新特性——“笨拙”，效果是不能使用携带道具（作用对象未知），这对于本身就不强大的它来说实在不知道是喜是忧……

429　　魔梦　　ムウマージ

种族：60 60 60 105 105 105 鬼

梦妖使用“暗之石”进化后的形态，速度、特防和特攻方面有所提高，使得以前的战术更好施行，另外冥想影球貌似也是个不错的主意，干扰伴随强化。

430　　绅士鸦　　ドンカラス

种族：100 125 52 71 105 52 恶+飞行

黑乌鸦使用“暗之石”进化后变成了牛仔帽乌鸦……HP醒目，特攻醒目，攻击相当醒目！进化之后乌鸦虽然慢了一些，但是整体实力有了质的飞跃，100HP种族对于鸟类来说实在少见，完全可以满HP替身抵抗地球投，更何况还有羽毛舞，耐久上了一个等级。王道的两攻也使得乌鸦的破坏力有了一次飞跃……除此之外，它有新的特性“强运”，效果居然是BT的提高会心几率，无疑是让本身就很强悍的乌鸦如虎添翼……总体来说一跃成为了相当值得考虑的对战热门。

432　　加肥猫　　ブニャット

种族：71 82 64 112 64 59 普通

这就是某只脖子长得很长，尾巴类似弹簧，长得很BT的奇异猫的最终进化，除了速度之外更是没有什么拿得出手的……特性也是不算是很有用的“厚脂肪”。

435　　大毒鼬　　スカタンク

种族：103 93 67 84 71 61 恶+毒

大臭鼬，属性也是相当不错的恶+毒，但是但就种族而言，比起同样属性的毒龙蝎来显然更趋于耐久。一个特性是在战斗中十分废柴的“恶臭”，另外一个特性是和气球鬼一样的“引爆”，显然后面这个特性对于它来说十分有用，本身抗性优良的它注定攻势疲软，但是拥有了这个无视对方能力给予巨大伤害的特性，明显对于它来说是个不小的加强。从而使得臭鼬和毒龙蝎一样成为了亮点PM。

437　　灵铜铎　　ドータクン

种族：67 89 116 33 79 116 钢+超能

长得像非洲土著面具的某诡异PM，属性不错，特性之一为浮游，另外一个是抵御火系伤害，无论哪个都可谓抗性优秀，可惜耐久还是比起类似的UFO来说差了一点。

441　　音符鹦　　ペラップ

种族：76 65 45 91 92 42 普通+飞

音符鹦鹉，耐久实在够呛，虽然特攻和速度不错，特性之一也是还可以克制天气队伍的“制空”，但是总体能力实在令人怀疑，也许存在的价值就是那个利用到了DS麦克风的技能“喋喋不休”？残念。

442　　鬼盆栽　　ミカルゲ

种族：50 92 108 35 92 108 鬼+恶

继地狱超人之后又是一个完美属性的PM，两攻不错，两防不错，速度可以忽视，HP好少……虽然总体耐久不怎么样，但是依仗优秀的属性，外加万恶的压力特性，完全可以承担一面属性盾的任务。

445　　烈牙龙　　ガブリアス

种族：108 130 95 102 80 85 龙+地

本作三段进化，继承了快龙、巨甲、血E

和钢螃蟹意志的准神级别PM，属性和蜻蜓龙一样，但是特性可就差太多了，虽然能力醒目，耐久不错速度高破坏力强大，但是作为准神级的PM来说，居然只有个RP的“沙隐”特性，实在说不过去……似乎和快龙的“精神力”特性一样鸡肋了一点，当然，在沙暴队里算是一把好手。

448　　鲁卡里奥　　ルカリオ

种族：70 110 70 90 115 70 格斗+钢

当红人气PM出场！鲁卡里奥不愧是作为游戏中得到方式单独存在一段剧情的PM，能力虽然不是很高，不是神的级别，但是依然是有着非常大的亮点，且不说120威力，比同样威力的“蛮力”负面影响好得多，只会下降双防的“近身冲击”；以及能够破解保护、替身的技能“佯攻”；还有被称为“先制返拳”，先手反击的“虚击”，单说那个成名技能，90威力20PP，格斗系少见的特殊派别招数“波导弹”，居然是必中技能，这就够让路卡里奥风光上好一阵了……特性“不屈之心”——害怕时敏捷提升——可以配合队友的“下马威”变相提高自己速度，作为兼具不错的速度和醒目两攻的快刀，鲁卡里奥无论向哪方面发展都有着相当大的潜力。更何况，它也是可以在沙暴

队中74的唯一格斗系PM，比起只能凑合74的钢螳螂来说优势大了很多。

450　砂暴河马　カバルドン

种族：108 112 118 47 68 72 地面

地面系的大河马，相貌有些可憎……特性沙暴王道，能力似乎是与顿甲相呼应，物理防御比起顿甲来说稍稍低了一些，特防方面稍微好一些……是一个可以考虑的物理盾牌。

452　毒龙蝎　ドラピオン

种族：70 90 110 95 60 75 毒+恶

毒龙蝎是毒系里面少见的高速选手，攻击不错，物理耐久不错，属性优秀，特性搭配技能“交叉毒击”更是新一代的会心王，外加火雷冰3牙和咬碎，还有上场踩到就中剧毒的毒钉子，前途无量。另外透露一点，这蝎子居然是水中3+虫组的，而且可以和某些PM遗传它的那些亮点技能（譬如毒钉子、三牙等）……

454　毒斗蛙　ドクロッグ

种族：83 106 65 85 86 65 毒+格斗

毒青蛙，属性实在废柴，超能4倍，地面2倍，鬼2倍，恶2倍……能力上面还说得过去，起码有个106的物理攻击，但是总体来说还是不甚被看好，顶多可以抗一下格斗。

455　捕蝇草　マスキッパ

种族：74 100 72 46 90 72 草

捕蝇草，能力一般，特性鸡肋，也就是不至于踩钉子，不被蚁地狱捕获啥的……板凳。

457　蝴蝶鱼　ネオラント

种族：69 69 76 91 69 86 水

貌似是斗鱼？或者是飞鱼？反正是板凳就是了。

460　雪巨人　ユキノオー

种族：90 92 75 60 92 85 草+冰

貌似是雪原里面的沙漠仙人掌的样子的PM，能力看着不错，特性也是醒目的上场下暴风雪，属性却着实垃圾，除了2倍抵御水，2倍抵御电之外，单就常见的攻击属性来说，火4倍，飞2倍，岩2倍，斗2倍，对鬼、冰和普通没有抗性，用法实在艰难。这个拥有引擎型独门特性和糟糕属性的怪物估计是叛逆派玩家最新的重点研究对象。

461　玛狃拉　マニューラ

种族：70 120 65 125 45 85 恶+冰

人气PM玛狃拉，攻击和速度十分醒目，还有剑舞，本系85威力暗影爪＋冷冻拳＋瓦割估计也就差不多了，基本上全属性制霸。

462　浮磁王　ジバコイル

种族：70 70 115 60 130 90 电+钢

3合1的进一步进化，耐久尤其是特防大幅度提高，速度却缩水了，虽然特性没有变动，但是却有着一招叫做“电磁浮游”的技能——没错，就是把自己的技能切换为浮游！又一个抗性优秀的，可攻可守的堡垒诞生了。

463　圆舌头　ベロベルト

种族：110 85 95 50 80 95 普通

大舌头进化型，实用度一下子从平庸飞跃到热门，种族就不用说了，除了速度别的都没什么可挑剔的……单就技能来说，有许愿，有腹鼓，有剑舞，有诅咒，想打就打，想辅助就辅助，这家伙必将是今后的一大BT。

464　重甲暴龙　ドサイドン

种族：115 140 130 40 55 55 地+岩

铁暴的进化型，HP更多，攻击力达到了惊人的140，防御也达到了惊人的130，这样的话，专爱钢螃蟹的钢拳头也揍不死Max HP的铁暴；即便是特防也可以在Max HP情况下吃一发非本系PM使用的冲浪，或者两发冰光，再加上大幅消除弱点的“坚岩”特性，以前的战术更好用了，强大的铁暴在未来势必更加疯狂。

465　古蔓藤　モジャンボ

种族：100 100 125 50 110 50 草

蔓藤怪进化，防御力达到了相当醒目的125，是继核果之后的一大物理耐久人才，尽管物理抗性并不多。除此之外，两攻也相当可观，就是不知道本来招数匮乏的它是否能有一些新的其它属性招数。

466　电击猛兽　エレキブル

种族：75 123 67 95 95 85 电

电击魔，电击兽进化，速度出乎意料地并没有下降，攻击比电气狮子还要可怕，特防也提升了一些，加上亿万冲击、火焰拳、冷冻拳、十字切等高威力招数，以及本身比蓄电还BT——受到电系招数攻击后不但不受损伤，反而速度上升的“电力引擎”特性，无疑又是一员悍将啊……

467　鸭嘴暴龙　ブーバーン

种族：75 95 67 83 125 95 火

鸭嘴火龙进化，特攻达到了与火焰鸟持平的125，攻击也有95之多，但是速度比以前慢了，个人觉得没有电击猛兽好用。

468　飞翼兽　トゲキッス

种族：85 50 95 80 120 115 普通+飞行

波克基古通过使用“光之石”的进化型，实力大幅飞跃，也是一次翻身到BT的人选，耐久提升不说，特攻居然提升到BT的120！本身就有许多优秀招数的它可谓如鱼得水！再加上被判定为特殊攻击的破坏光和冥想，天哪，不可想象！

469　古蜻蜓　メガヤンマ

种族：86 76 86 95 116 56 虫+飞

阳蜻蜓的进化，速度提高，物理耐久提高，特攻大幅度提高！影球、精神干扰、亿万吸取、信号光线，都是它的进攻利器。

470　草精灵　リーフィア

种族：65 110 130 95 60 65 草

万众期待，之前仅仅存在于幻想之中的草伊布终于现身了，攻击很不错，防御更是达到了BT的130，配合95的速度倒是能够有所作为，只不过估计还是要面临招数贫乏的现实。

471　冰精灵　グレイシア

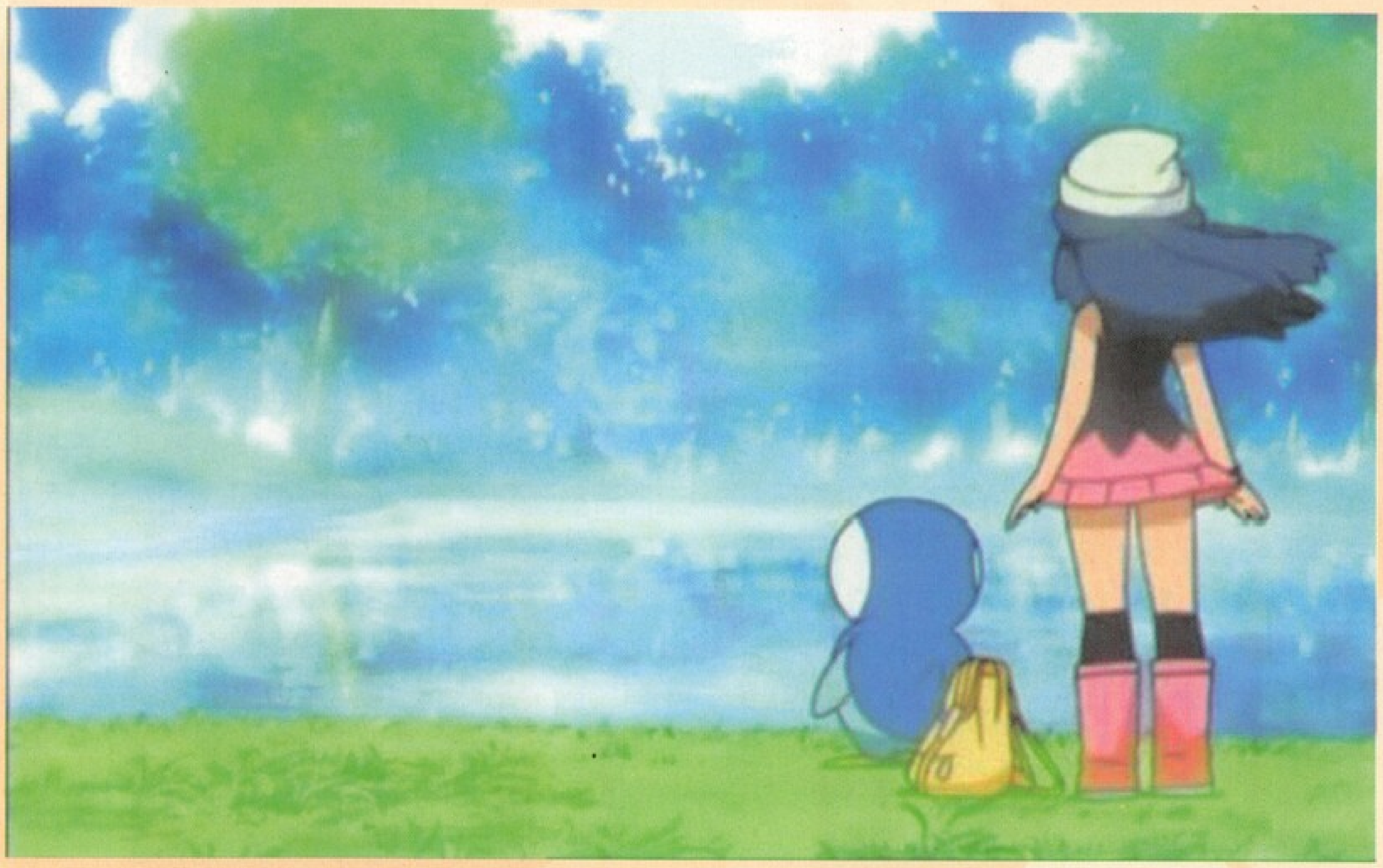
种族：65 60 110 65 130 95 冰

冰伊布，特攻够高，两防也是相当不错，可惜没速度没HP，本身抗性又不怎么样，总体来说貌似和火伊布的地位差不多。

472　巨钳天蝎　グライオン

种族：75 95 125 95 45 75 地面+飞行

天蝎进化，岩＋地＋斗＋虫＋毒的完美物理抗性，速度攻击均属于中上等，外加剑舞，除了没有鬼火，其它均凌驾于双弹瓦斯之上，相信今后这又将是一面可怕的物理盾牌。



473　猛犸　マンムー

种族：110 130 80 80 70 60 冰+地

长毛猪进化之后的冰山大野猪，速度有着质的飞跃，HP和攻击更是醒目，完全可以考虑专爱了，只可惜不知能学到什么物理的冰系招数。假如有冰牙的话就美了。

474　3D龙Z　ポリゴンZ

种族：85 80 70 90 135 75 普通

自3D2进化而来的家伙——但更可以看作是3D龙的分支进化的3D龙Z，向着速攻方向发展，耐久降低了但是特攻达到与胡地相当的恐怖135，加上90的速度，貌似可以考虑破坏光……

475　超能斗士　エルレイド

种族：68 125 65 80 65 115 超能+格斗

雄性超能“MM”的继续进化——也可以看作分支进化的形态，两攻调了个位置，但是格斗系的人才辈出，淹没了它的光芒。

476　朝北巨鼻　ダイノーズ

种族：60 55 145 40 75 150 岩+钢

朝北鼻的进化，貌似成了某水管工大叔的样子，还戴了顶礼帽……两防虽然很高但是属性变得更加废柴，没啥看好的。

477　黑夜王　ヨノワール

种族：45 100 135 45 65 135 鬼

木乃伊挟带“灵界外套”通讯进化后的形态……两防更BT了，攻击更是达到了100，还有暗影拳协助，破坏力可是相当可观的了。

478　鬼雪女　ユキメノコ

种族：70 80 70 110 80 70 冰+鬼

雌性雪童子的分支道具进化，看着像日文神话中“雪女”的某鬼PM……这新属性虽然挡了格斗但是引进来两个弱点，还是于事无补。速度不错。

479　电弧灵　ロトム

种族：50 50 77 91 95 77 电+鬼

又是鬼，而且是电视里面的电鬼……但是能力有够废柴，速度特攻说得过去之外，其它一无是处……以后再议。

480　黄圣菇　ユクシー

种族：75 75 130 95 75 130 超能

481　红圣菇　エムリット

种族：80 105 105 80 105 105 超能

482　蓝圣菇　アグノム

种族：75 125 70 115 125 70 超能

本作的三圣兽——三个湖的精灵，蛮可爱的，属性浮游，能力看着都不是偏重耐久的，虽然第一个黄头的两防BT但是HP实在不高，第二个粉头的能力平平，看来看去还是蓝头的实在，特攻达到了闪电鸟的级别，速度达到了雷皇的级别，攻击达到了比火焰鸟还高的125，又是一个快速双刀，实用性很强。

483　迪亚鲁卡　ディアルガ

种族：100 120 120 90 150 100 钢+龙

484　帕鲁齐亚　パルキア

种族：90 120 100 100 150 120 水+龙

本作两大主神，迪亚鲁卡两攻非常高，耐久也相当不错，钢+龙抗性很好，实力超群；帕鲁齐亚更是BT，本身水+龙只有龙的弱点，外加特攻特防超高，基本上已经有了海皇牙的意味，假若这厮也会冥想的话，那就和海皇没什么区别了。更何况它的物理攻击也是相当可观。只可惜特性不是想象中的什么新特性，依旧是压力，本来还以为怎么着也要和空间和时间搭上关系呢……

485　火钢兽　ヒードラン

种族：91 90 106 77 130 106 火+钢

也是个总能力600的家伙，能力除了特攻之外没什么很显眼的，属性很差，被地面克4倍。最终招数“岩浆爆”是大文字和火焰旋涡的合体，也就是“打成重伤还不让走”，比较霸道。整体上看，这家伙属于对应面比较偏的压制型怪物。

486　神柱王　レジギガス

种族：110 160 110 100 80 110 普通

凌驾于三大神柱之上的神柱王，能力果然比前三个神柱强很多，670的种族已经接近了主神的680，攻击力与懒猴王一样，耐久方面没啥可说的，速度100，属性又仅仅受制于格斗。不过，这家伙的独门特性“缓慢启动”是个负面特性，上场三回合之内攻击和速度减半，看来“先强化，再反击，最后控制”会成为神柱王的标准战术。

487　鬼龙神　ギラティナ

种族：150 100 120 90 100 120 鬼+龙

不愧是与空间之神帕鲁齐亚、时间之神迪亚鲁卡实力相当，种族同样是680的第三大主神，掌管着生命的冥界龙王……150的HP，120的两防，总耐久已经超越了路基亚，仅次于快乐，而且两攻100也是不错了，拥有着鬼系120威力招数，配合压力特性，以及本身免疫格斗+普通，抵抗火电水草的属性，绝对是一等一的堡垒，一等一的控场选手。

488　游梦兽　クレセリア

种族：120 70 120 85 75 130 超能

掌管着梦境的神，浮游特性，高HP+BT两防，虽然没有鬼龙那么BT，但是作为消耗型选手来说，600能力的这家伙也算是够强大了。招数方面，拥有着相当BT的，在自己气绝后可以让换上场来的PM状态全恢复的招数，还有传染异常状态的招数，几乎就是一个活雷锋……

489　菲奥奈　フィオネ

种族：80 80 80 80 80 80 水

事先声明，这个酷似玛纳菲的小家伙绝对不是玛娜菲，也跟玛纳菲没有什么关联，虽然特性一样是“湿润身体”，生蛋组别一样是水中1／妖精，但是从“玛娜菲的蛋”里面生出来的并不是它。何况，看能力就知道，如果玛娜菲是“沧海的王子”的话，它顶多就是个“沧海的平民”……

490　玛娜菲　マナフィ

种族：100 100 100 100 100 100 水

沧海王子玛娜菲，和以往各作的小可爱幻兽一样一水100的平均6围，但是居然有生蛋组别……技能上面独门技能“心灵交换”显然有看点，交换双方能力变化情况的效果比起仅仅是复制对方能力变化效果的“自我暗示”来说恶毒了许多，至于在下雨天恢复所有异常状态的“湿润身体”特性貌似适合与海皇牙在一起用的，不愧是沧海的王子——海皇的儿子？

491　黑啸灵　ダークライ

种族：70 90 90 125 135 90 恶

第二个梦境的主宰，十分有形的PM……600的PM已经泛滥了，恶系又有人才了……125的速度，135的特攻，90的物理攻击，还可以的耐久，比胡地还强大，完全可似克制死胡地的存在……虽然恶系的绝大部分招数都是物理攻击，但是似乎还要让这厮更BT一般，居然加入了一个80威力，追加害怕效果的的恶系特殊攻击……特性是BT到极点，对方睡觉就会损伤体力的可怕特性，绝对是消耗手的噩梦，外加一个完全禁止PM使用携带道具+训练师背包道具的BT技能，可谓是比那个超能系梦境之神还要强大得多的存在……

492　草刺猬　シェイミ

种族 100 100 100 100 100 100 草

草刺猬，第二个六围一律600的可爱幻兽，特性自然恢复，自身会光合作用、寄生种子、烦恼种子和护身咒，兼具两个追加降低特防效果的草系特殊招数……其中一个更是达到了120威力……还是相当强悍的家伙……

493　超神兽　アルセウス

种族：120 120 120 120 120 120 普通

最强的存在，被赞颂为“用一千只手臂创

造宇宙，神话中的PM”——阿鲁塞乌斯登场，从此“最强的PM”这个话题可以讨论结束了。绝大部分招数都可以学习，自身拥有着无比BT的神速+破坏光。这只怪物可以通过自身携带的プレート（从地下挖掘出来的晶体，一共十六种，对应除了普通系之外的十六种属性，普通PM携带之后可以增强对应属性招数的威力）改变属性，并且拥有一招威力100命中100，属性随自身属性改变而改变的普通系特殊攻击技。总的来说，这只怪物的各个方面都充满了“极致”的感觉，同时，这也注定了它不会被允许在任何对战中使用的命运。

第四部分 小资料集

Part1 口袋手表全功能说明及获得地点一览

1、电子表：触摸可变亮（基本功能）

2、计算器：做基本运算（基本功能）

3、涂鸦板：用笔画，用橡皮擦（游戏进行到一定程度与手表大叔对话获得）

4、计步器：点中间的C可清零（基本功能）

5、携带怪兽状态查看器：可以显示身上携带怪兽的HP状态，点击可听叫声（基本功能）

6、亲密度查看器：点击可查看亲密度（白岱市精灵中心靠近门口的女性对话）

7、寻宝机：点击可查看附近有无隐藏宝物（剧情获得）

8、果实种植图：查看果实种植地点的地图（208道路果实名人房屋中小女孩）

9、饲育屋监视器：查看饲育屋怪兽的状态，点击可刷新有无蛋（花蕊镇饲育屋）

10、电脑怪兽箱查看器：浏览最近传送过的PM（花蕊镇某牛仔NPC）

11、计数器：点击加号可加1（百货公司2　锹舢　耪鮒人中最下方的人）

12、石英钟：点击可变亮（冠凤镇左下角房屋）

13、地图追踪器：圣菇、梦兽等全地图随机出现怪兽可显示，右下方的标记可移动（游戏进行到一定程度与手表大叔对话获得）

14、通信探测器：查看附近是否有珍珠钻石玩家（游戏进行到一定程度与手表大叔对话获得）

15、鲤鱼王硬币：抛硬币产生正反，测运气（律诗湖某需攀岩到达的民居）

16、属性克制查看器：点击箭头可交换属性，感叹号表示克制程度（游戏进行到一定程度与手表大叔对话获得）

17、日历：点击日期可对日期做标记（名木市，使用攀岩到达的房子里的研究员处获得，要求携带有性格是“まじめ”的怪兽）

18、触摸：测试触摸屏好坏（名木市，使用攀岩到达的房子里的研究员处获得，要求携带有性格是“むじゃき”的怪兽）

19、转盘：类似于幸运转盘，可以测试运气（名木市，使用攀岩到达的房子里的研究员处获得，要求携带有性格是“きまぐれ”的怪兽）

20、捕获怪兽查看器：查看在パール公园最最近捕获的3只怪兽（通关完成图鉴升级后到221号道路的パール公园从大木博士处获得）

（PS：手表大叔在左下方最大的那个城市左边有两个门的大厦里）

Part2 果实选美研究及面包制作方法

1、果实的提升选美能力查看方法

打开道具栏转换到果实栏，对任意果实按A出现菜单，选择第一项“タグをみる”即可查看果实能力。

其中：

からい（辣，红色）对应选美的かっこよさ（帅气）；

しぶい（涩，兰色）对应选美的うつくしさ（美丽）；

あまい（甜，粉色）对应选美的かわいさ（可爱）；

にがい（苦，绿色）对应选美的かしこさ（聪明）；

すっぱい（酸，黄色）对应选美的たくましさ（强壮）。

能力分布表中对应能力越高说明该果实制作出来的面包能够增加相应选美能力的值越多。

2、制作面包的地点及方法

首先需要在ヨスガシティ（绿市）的商店右侧的房屋中与老人对话获得ポフィンケース（面包盒），然后就可以到商店左侧的房屋中做面包了。

与烘烤机前的妇女对话，第一项是单机制作，第二项是联机制作。选择单机制作后选择要用的果实，然后开始烘烤——其实就是拿笔在下屏上转圈，注意下屏的旋转方向提示，转地太快太慢都不行，大概保持面饼的大小略小于最外圈即可。当出现反向旋转箭头时要迅速改变方向继续旋转，反应太慢会降低面包的质量。烘烤一段时间后就能完成，自动获得面包。获得面包的等级是根据烘烤质量决定的。

烤完面包后会问是否继续，选“いいえ”就能退出了。

Part3 口袋妖怪性格修正表

本作怪物的性格修正和宝石版《口袋妖怪》无异，但由于性格修正表是培养口袋妖怪时最常参照的资料，我们再次把它收录在这里。

性格名称	攻击	防御	特攻	特防	速度
さみしがり（孤僻）	↑	↓	—	—	—
いじっぱり（固执）	↑	—	↓	—	—
やんちゃ（调皮）	↑	—	—	↓	—
ゆうかん（勇敢）	↑	—	—	—	↓
ずぶとい（大胆）	↓	↑	—	—	—
わんぱく（淘气）	—	↑	↓	—	—
のうてんき（无虑）	—	↑	—	↓	—
のんき（悠闲）	—	↑	—	—	↓
ひかえめ（保守）	↓	—	↑	—	—
おっとり（稳重）	—	↓	↑	—	—
うっかりや（马虎）	—	—	↑	↓	—
れいせい（冷静）	—	—	↑	—	↓
おだやか（沉着）	↓	—	—	↑	—
おとなしい（温顺）	—	↓	—	↑	—
しんちょう（慎重）	—	—	↓	↑	—
なまいき（狂妄）	—	—	—	↑	↓
おくびょう（胆小）	↓	—	—	—	↑
せっかち（急躁）	—	↓	—	—	↑
ようき（开朗）	—	—	↓	—	↑
むじゃき（天真）	—	—	—	↓	↑
がんばりや（实干）	—	—	—	—	—
きまぐれ（浮躁）	—	—	—	—	—
すなお（坦率）	—	—	—	—	—
てれや（害羞）	—	—	—	—	—
まじめ（认真）	—	—	—	—	—

（↑=1.1倍，↓=0.9倍）

Part4 地下探险攻略心得

本作中新增了地下探险功能，拿到探险工具（背包中的重要道具栏，图示是工地帽和一字镐）后就可以“开工”了。首先选中挖掘工具按A键，会出现“是否记录”的选项，选是，地面上就会出现一个大洞，主角从洞里掉下去。第一次下去的玩家会遇到第一道馆的馆主，他会传授玩家一些挖掘要点。然后，玩家就可以开始工作了。

开始挖矿时，先注意你的上方屏幕，上方屏幕的地图是地底地图，红色发光点就是玩家的位置，而下方就是玩家操作的屏幕。这时可以先随意走动（要注意上方地图），走了几步后，上方屏幕会开始出现一些金色发光点。那些发光的地方就是矿点所在地。走到发光点的位置时，先用触笔点触下方屏幕，会出现一些光点。墙壁上发光的是矿，地板上发光的是陷阱。陷阱只要就能捡起来，但踏上去就会发动。

挖矿的方法：走到墙壁上发光的地方对着墙按A键开始挖矿

捡陷阱的方法：站在陷阱边上面对陷阱按A键调查。不慎踩上了也不用怕，可以利用触笔及麦克风摆脱。

挖掘过程中会自动打开无线通讯，NDS/NDSL会比一般游戏来得耗电，这点请大家注意一下。

开始挖矿的时候，下方屏幕会出现一面墙，工具有槌子和小铲子，槌子挖的力道强，但很容易造成崩塌；小铲子的力道弱，但不容易造成崩塌。

开挖前有几件事情要注意：

1、注意下方屏幕的上沿，开挖时会开始出现裂痕（从右向左裂），当裂痕裂到最左边时，墙壁就会崩塌，挖矿结束。但是只要在结束前将完整的的东西挖出，挖矿结束后就会得到这东西。

2、重点：挖到的东西林林总总，但一般要将开挖重心放在化石／进化之石等重要物品上。当你挖到化石／进化之石的一角时，先注意距离崩塌还可以挖几下，其它东西先不管，先挖化石／进化之石。

挖掘的小技巧：其实挖矿七成是靠运气，运气好一下就中好东西，运气不好等挖到快塌时候才发现矿物的一部份……但有一些小技巧可以跟大家分享。

1、墙壁厚度：墙壁中显示石头的表示很厚，需要敲好几下，墙壁中显示黄色的表示很薄，只须一下就可以挖到底。一般来说应该从薄的地方挖，挖一格没有就跳一两格挖，这样墙壁裂得比较慢，而且一有东西就可以马上挖出。厚的地方由于要敲好几下，比较容易遭成裂痕，选择下手地点应当慎重。

2、挖的时候有时会挖到硬石头，这时不要再挖这个格子附近的墙

3、化石／进化之石的体积很大，完整挖出大概要占屏幕的五分之一到六分之一，所以挖时记得要用小铲子在旁边慢慢敲，以降低裂开速度。

然后挖到的东西怎么带回去呢？首先打开主菜单（按Y），下方屏幕右边出现一排选项，这时选一个袋子图示的选项，会出现挖到的重要物品（像化石／进化之石之类的东西）。点击它会出现3个选项，第一个是收到背包带回去（日文最长的那个），第二个是丢弃，第三个是返回清单。这时选第一个（打包带走），然后选主清单的返回（图示是一个箭头向上的标示）就会回到地面上（记得回来时要记录一下，游戏不会在你返回时自动记录）。这时打开背包选袋子的选项，你挖到的东西就会在里面了。

关于挖到的化石：本系列中化石PM不是很多，但大多数能力和属性都很不错。本作（珍珠和钻石）中又新增了2只化石PM，但一个版本只能挖到一种。通关之后升级了全国图鉴就可以挖到以前作品中出现过的全部化石。

关于挖到的宝石：这是挖的过程中最常出现的东西。宝石有多种颜色，其实都是用来和遇到的登山阿伯换东西的。这些东西大都是摆放在个人秘密基地的装饰品，遇到的登山阿伯不一样，可以换的东西也不一样。但是，直接挖出来的宝石可能都是比较小的宝石（挖到宝石时会显示它的大小，数字越大越好）但有些东西需要很大的宝石来换，这些宝石根本挖不到。这时需要将宝石“合并”，先把你挖到较小的宝石丢在地上，再把同色的宝石丢在同一个格，捡起来后就会发现它们结合成了较大的宝石。宝石堆叠的规则是：较大的宝石数字不变，小的数字在加算时按下面的规律发生变更。

1～4 → 1

5～9 → 2

10～15 → 3

16～20 → 4

21～24 → 5

挖掘中可以得到的其它重要物品：

元气碎片：回　捅羲乐烈话臧P。

元气块：回　捅羲乐谅H P。

心之鳞片：心之鳞（在招式回忆师处替精灵学习旧有招式）。

不变之石：携带的PM不会进化。

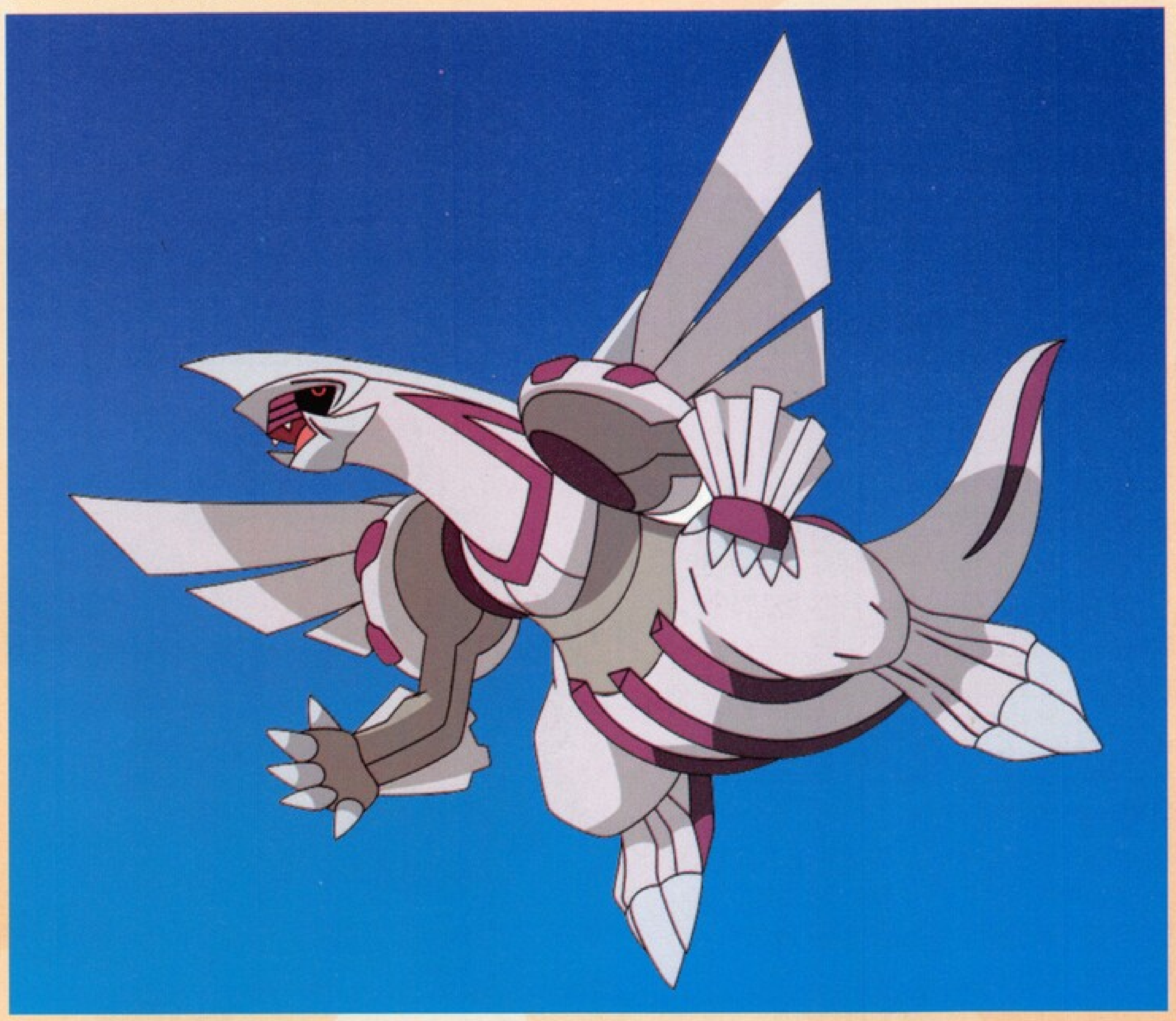
深红石板：提升龙系招式威力。

水蓝石板：提升水系招式威力。

浅灰石板：提升鬼系招式威力。

不思议石板：提升超能系招式威力。

紫色石板：提升毒系招式威力。



钢铁石板：提升钢系招式威力。

薄青石板：提升虫系招式威力。

冰柱石板：提升冰系招式威力。

大地石板：提升地面系招式威力。

强面石板：提升邪恶系招式威力。

拳石板：提升格斗系招式威力。

岩石石板：提升岩石系招式威力。

黑色铁球：装备后速度会降低，飞行系跟浮游特性的神奇宝贝装备后会被地面系招式击中。

骨头棒：可以卖高价

坚硬石头：提升岩石系招式的威力。

冰冷岩：装备以后就可以让“冰雹”天候效果持续更久。

灼热岩：装备以后就可以让“放晴”天候效果持续更久。

潮湿岩：装备以后就可以让“下雨”天候效果持续更久。

沙砾石：装备以后就可以让“沙暴”天候效果持续更久。

关于收获的陷阱：陷阱最大的运用在于守护秘密基地。本作中大家可以在地下盖秘密基地，为了防止有人入侵，才出现陷阱这东西。大家捡到陷阱时先打开选单，选右边第一个（图标为一个方形，中间有惊叹号），再选陷阱就可以设置。此时会有图式告诉你这是什么陷阱。例如，树叶陷阱就是一个树叶的图。把它放在你的秘密基地附近，有人走过去时就会中招。

MagicalVacation

魔法假日 完全流程攻略

NDS	任天堂	2006年6月22日
	RPG	1—6人/4800日元
魔法假日 五星连珠之时		

游戏系统解说

●基本操作方式：可以全程用触摸笔控制

方向键 .... 控制移动
X .... 上
Y .... 左
B .... 下
A .... 右
L/R 键 .... 走路的时候是加速／对话的时候是确定。

●基础介绍

行星的移动 .... 1是随着时间的变化自然移动；2是使用无属性魔法“セレスチャル?タクト”来使其移动。
日夜的变化 .... 除了正常的变化之后就是去宿屋休息，也有选择醒的时候是白天或者夜晚。

●指令解说

上屏 .... 显示地图，右下角漏斗代
.... 表的是日夜的转换。
下屏 .... 右上角五角星。上屏在地图和行星运行图片间相互切换。
左下角背包图标 ... 点击后出现DS图标和各属性符合还有就是“关闭背包”图标。

●菜单画面

アイテム ...... 道具，进行道具的查看和使用。
マップ .... 地图，查看地图。
なかま .... 队伍，查看队伍队员情况。
メモ .... 资料，查看各类资料。
たいれつ ...... 队列，进行队员队列的排列。
セーブ .... 记录。
もどゐ .... 取消，切换到大地图。

●人物状态画面

左边画面 .... 包括名字，等级，HP和MP。
五角星图标(MP%) .... 战斗中每回合MP回复率。
手臂图标(ちから) .. 力量。
灯泡图标(ちせい) .. 智力。
帽子图标(まもり) .. 防御力。
爱心图标(せいしん) ... 精神。
脚状图标(はやさ) .. 速度。
EXP 槽 .... 目前EXP状况。之后的是无属性魔法名称（没有学魔法的就是空的）。
右边画面 .... 右上角是装备品，右下角是所学魔法和名称。

●战斗画面

上屏显示现在所控制的队员和其他队员情况。属性符号一排中有亮的说明处于属性加护状态，第一个太阳和月亮代表的是白天或者黑夜，也就是主角属性加护情况。

●道具栏

かいふく ...... 回复（包括HP，MP的回复）。
パワーアップ .. 提升能力。
そうびアイテム .. 装备。
バトル用 ...... 战斗中使用（包括魔法，校复特殊状态，加强能力的）。
たいじなもの ... 重要道具。
その他 .... 其他道具（包括无属性魔法学习）。

●下屏战斗画面

—— 左下方 ——

问号图标 .... 解释右上角图标的功能。
行星图标 .... 查看行星轨道表。
双箭头图标 .... 查看属性相克表。

—— 右上方 ——

踢人图标 .... 物理攻击。
杖形图标 .... 使用魔法。
药瓶图标 .... 使用道具。
跑步图标 .... 逃跑。
人和箭头图标 ...... 改变队列。
弯曲箭头图标 ...... 自动执行上回合操作。
防御图标 .... 防御。

进入游戏，先进行主人公内容选择：属性、性别、名字与队员名字。

✲ 游戏基本流程 ✲

■魔法学校ウイルオイスプ

首先是一大段剧情对话，其中包括了各属性队员的介绍。待剧情完毕之后主人公上前与导师对话进入游戏教程，第一课是指令解说。第二课是队列解说。第三课是属性解说，最后进行一次实习战斗。之后又是剧情，等剧情结束后，与土同学对话并加入队伍，然后来到二楼最里面的房间，进入后与水同学对话，并爬梯上去。之后发生简单的剧情过后与脸般的门对话得知需要使用属性能力方能开启，进去后继续爬梯，到达火箭发射处发生剧情。等风同学驾驶火箭飞走后主人公坐上另一艘起飞，开始真正的冒险之旅。

■土の星ヒカラビ－タ

待主人公醒来后向右走发现风同学和他的火箭，与风同学对话得知需要喝水，在他的火箭上发现了水，给他喝了后其加入队伍。向上走来到有风阻挠的路口使用风属性能力，吹走风后遇到大蝎子，胜利后继续向前进入貌似城堡的建筑。

■宇宙遗迹ユイットル

往左遇见机器人，二话不说开打。胜后不断向上到达三楼看见火箭，正要上火箭台阶时再次遇见机器人，发生剧情主人公被俘入狱。

■テイクセソニ牢狱

看见大机器人，等其至门外对其使用属性能力。机器人消失后来到右边打开风同学的牢房开关救出风同学，当要离开时机器人复活，消灭之后出去。

■土の星ヒカラビ－タ

走出牢狱看见一个小怪物，跟着他来到左下方的洞中。

■トゲモグラの穴

向上走到底，与楼梯前怪物对话，之后上楼。

■トゲモグラの集落ネンベ

走向中间的房间，与貌似国王的人对话，之后跟着他来到右边的洞口，进入。

■トゲモグラの穴

直接向左到底进洞穴，进入后到最深处遇到暗黑魔王，打败他之后打开右边宝箱，得到“ホリホリハンド”。

■トゲモグラの集落ネンベ

回到国王处将“ホリホリハンド”交给他后，跟随国王来到右边，对话后出现新洞穴，同时上面的三个宝箱也可以开了，进入新洞穴。

■ラ－リン穴

走到楼梯处与国王对话后就可以爬上去了。

■土の星 ヒカラビ－タ

先向左走，进洞。

■星の眠る地

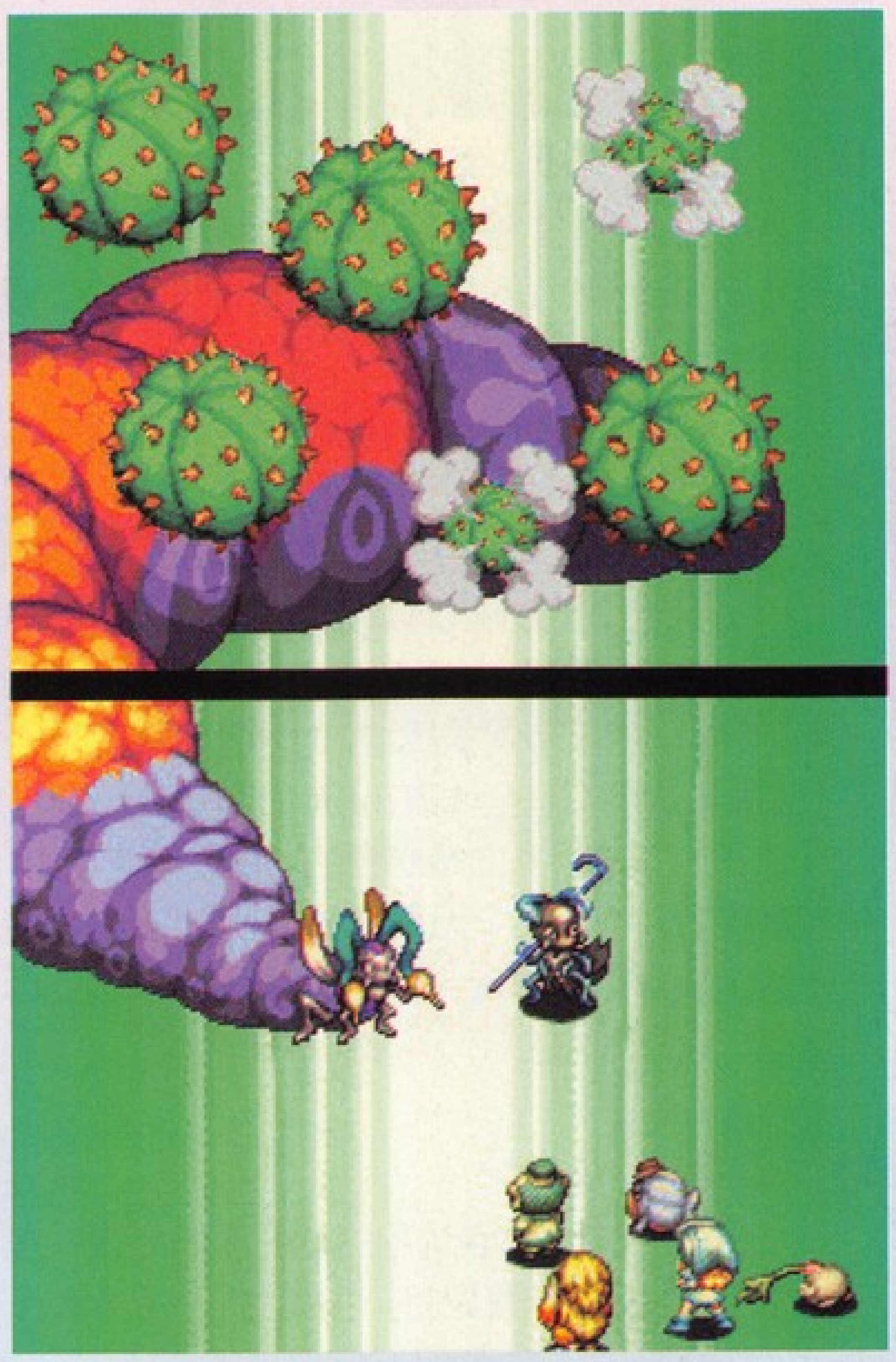
走到最深处看到风车，使用风属性能力，风车会动了，之后就可以出去了。

■土の星 ヒカラビ－タ

沿着管道向上走，走到宇宙遗迹，路上会多次遇到机器人，不过很轻松的就能解决了，最终到达遗迹。

■宇宙遗迹 ユイットル

直接冲向三楼打机器人，胜利后就可以登上飞船去水之星了。这里二楼的橙色机器人别靠近他，靠近了就会被强制弹出去的。



■水の星　リグ マハ

一下飞船就使用风属性能力，之后不断向前走，到一村口遇到土同学，但现在无力管他，先放着，进村。

■港町 ペスカト

先向右到一矮人房间内对话，然后再回到左边

发生剧情，跟着其中一人回房间调查。看见蜗牛狗之后，跟着他追出去。

■水の星　リグ マハ

追到一个魔鬼状的树下，使用风属性能力，之后将和其发生战斗。胜利后获得“こうぐばこのカギ”和“むらびとのざいさん”。之后回村。

■港町 ペスカト

回到村民的房间获得“ロボットバッテリー”。

■水の星　リグ マハ

来到村门口救治土同学，之后成为同伴。

■港町 ペスカト

回到村庄向北走，路上遇到村民后来到指定的民宅对话。

■水の星　リグ マハ

向北出村子后跟着村民来到洞穴入口，使用土属性力量。

■万里の龙道

走了很长的路后来到海盗的老巢，BOSS战有两次，前一次比较容易对付，后一次注意回复（第一次是简单的两蓝和一红海盗。第二战BOSS是暗系的，魔法攻击伤血挺多）。胜利后上前调查机器，获得“ まウス”。回到村子，和矮人对话后改造火箭。之后可以随意前往土水风木 4 个星球。

■木の星 カオビタ－

下了火箭后立刻去救人。

■トロピカ村

在村中发现了火同学，和他交谈。然后和村长

家门口的人交谈后进入村长家。进屋后调查植物。之后去旅馆睡觉，醒来后发现火同学不见了，和所有人对话后再和村长边上的MM对话发生剧情进入战斗。

■木の星 カオビター

跟着村长他们进入森林，在森林中发现了昏倒的火同学，对话后追随他来到森林深处，遇到图腾状的怪物后进入战斗。

■サンショウ洞

和旅馆老板交谈后睡觉，醒来后发现姐妹少了一人。和楼梯口的人对话就可以出去了。

■木の星 カオビター

出洞不远就遇到了海盗，进入战斗。胜利后出现大量敌人，使用风属性力量。继续前进至猩猩处，边上使用土属性力量震下香蕉引开猩猩。

■海港の町 アッサム

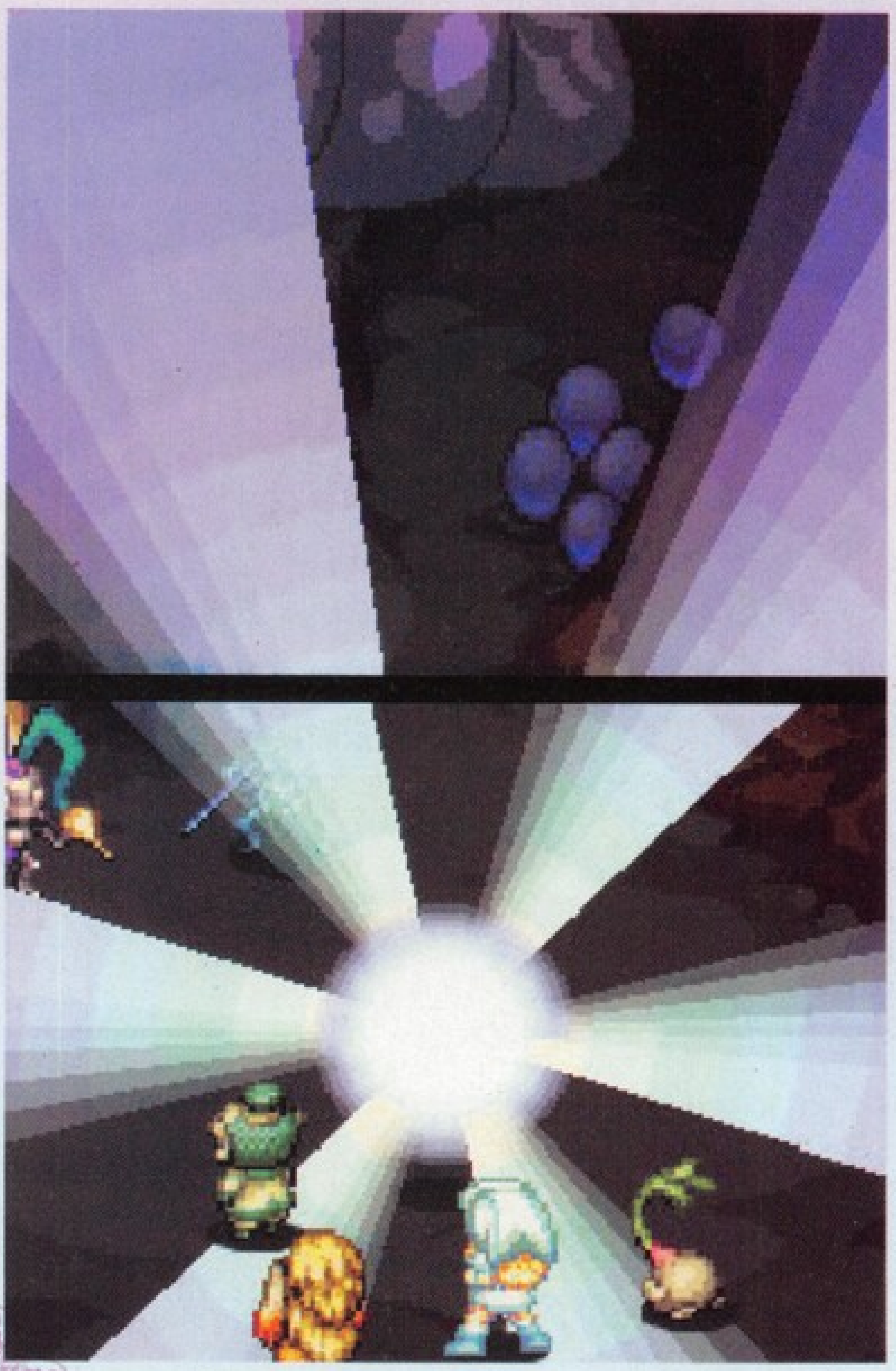
入口附近遇到了火同学和水同学；路上遇到海盗阻拦进入战斗，胜利后继续追水同学。港口附近发生剧情，火同学加入，并与怪鱼战斗。

■风の星 コットン

向右走出港区，遇到被压在石头下的人，使用土属性力量。

■宇宙警察

走进最当中的警察总部，之后要按顺序和柜台警察对话。一楼：中，左，中左，中右，右。二楼：右，中右，中，中左，左。三楼：左，中。对话完毕后进入三楼最左边的局长办公室与人对话。完毕后去3楼楼梯旁边的厕所找代理局长得知需要纸，出去与3楼右边柜台的警察对话拿到“トイレット ペーパー”，回到代理局长处发生剧情。



■ベナ リカシィ

剧情结束后，走出总部遇到一女孩，跟着她进入房间，在房间最右边的宝箱里得到魔导书交给她后，走出房间。向左来到城镇中发生宇宙警察追木同学的剧情，跟着他们向下出城。

■风の星 コットン

出城后一直往下，爬下树藤后当上屏出现巨石的时候使用地属性能力，向右走下树藤，最终进村。

■ハニーツソト村

和小女孩不断对话，找到木同学之后发生剧情，之后与突然出现的代理局长发生战斗。胜利后与小女孩对话，剧情过后与树枝对话调查水晶看到三幅场景。出村按照景象找地方。代理局长比较难打，他的魔法多半是全体攻击的，所以要注意自己的hp，适当的进行补血是必要的。其他没什么了。调查水晶后会得到一个无属性魔法（在道具栏中最后一项中按双击学习）。这个是消耗MP来达到行星运行，以后很需要。

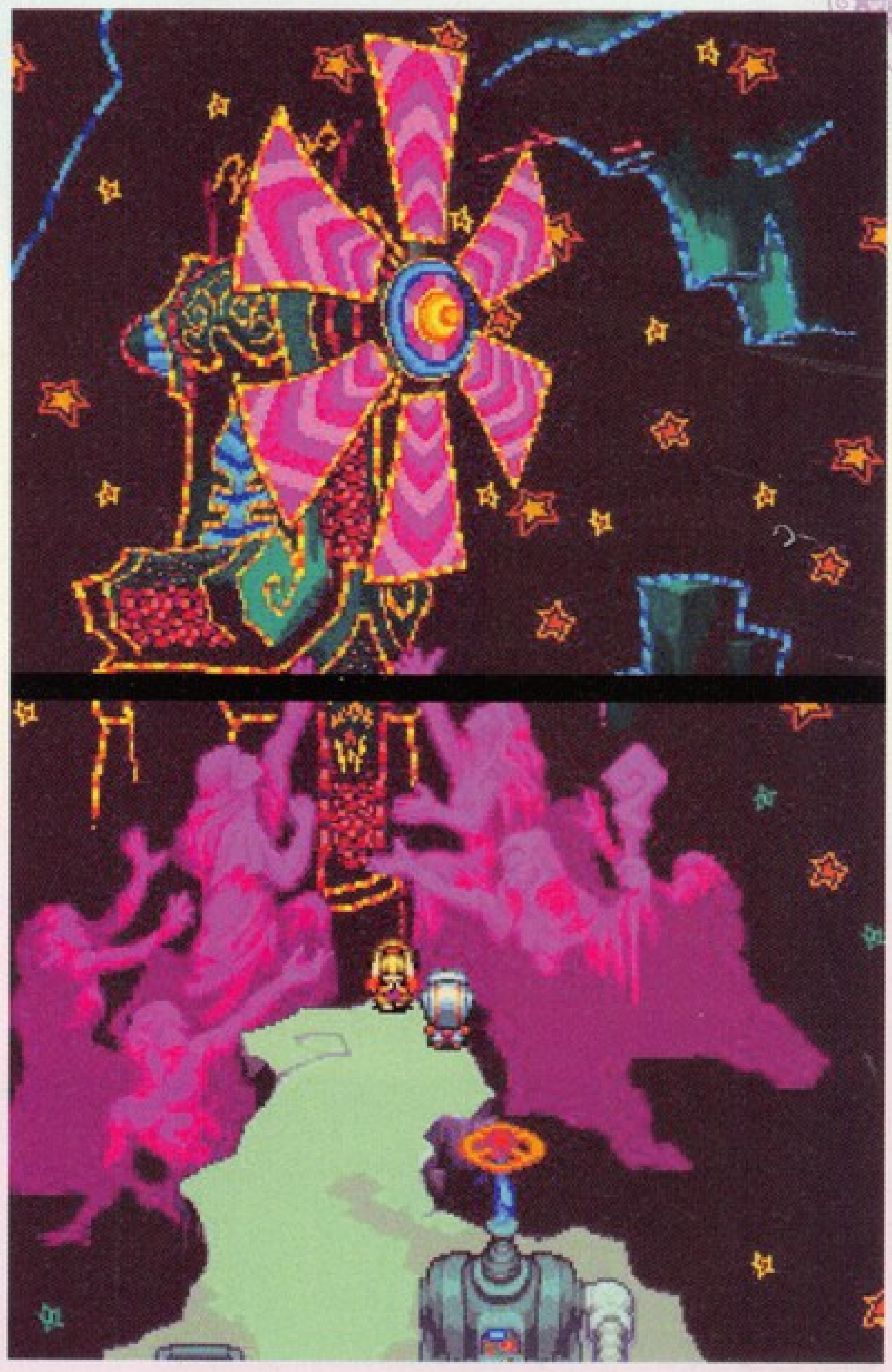
■风の星 コットン

按照第一幅景象到达目的地后使用风属性能力，然后来到第三幅景象打开宝箱得到“ものわすれのとけい”。之后回到警察总部。

■ベナ リカシィ

进入警察总部后选择使用“ものわすれのとけい”后直冲三楼开宝箱后救出木同学，其加入队伍。然后坐飞船前往木の星。

■木の星 カオビター



剧情过后救人，战胜熊后跟着两个小女孩进村。

■トロピカ村

进村后看见火同学，与他对话后与其上方村长门口的人对话，进入村长家。进屋后调查植物，发生剧情。过会去宿屋睡一觉，醒来后发生剧情，和所有人对话后与村长旁边的小女孩对话，之后剧情完毕发生战斗（同样是一头熊），战后跟着村长进森林。

■タビヲア密林

在树林中找到倒在地上的火同学，对话后跟着他来到了两根柱子般的怪物处，与怪物前面的人对话后点怪物发生战斗。战后跟着那人进洞。柱子怪要用普通攻击，这样他会一节节的落下来，用魔法是没有效果的。

■サンショウ洞

进洞后先与村长三人对话，之后与宿屋老板对话后睡觉，醒来发觉一女孩失踪了，与村长和躺着的女孩分别对话后来到左边与楼梯口的人对话，方可出去。

■タビヲア密林

出去后不久遇到海盗，战胜后出现大量海盗，此时使用风属性能力。继续向前来到一个有大猩猩处，在香蕉树下使用地属性能力，等猩猩让开路后上前遇到火同学，跟着他进村。

■海贼の町 アッサム

进入后遇到水，火两人并发生剧情，过后向右准备出村时遇到四个海盗，胜后出村发生剧情，火同学加入并与胖鱼发生战斗。战斗后发生剧情，过后回飞船去水星。

怪鱼属水属性，攻击速度快。用行星转移使土

属性加护，这样很快就能解决。

■水の星　リグ マハ

下船后不久见到小矮人，对话后得知改造船需要东西，继续向前至村庄。

■港町 ペスカト

与门口宇宙警察对话后发生剧情，之后进右上角的屋内与警察对话后发生剧情，完毕后向左出村。

■水の星　リグ マハ

出村后不久遇到三海盗与以前在水之星遇到过的boss，战胜后对草使用火属性能力，进入后对着绿色石头使用木属性能力，进入房间后获得“ウォータートリノ”。回去找小矮人改造飞船，去火星。

■火の星 ラグアフォー

下飞船不久遇到水同学，跟着她进村。

■ツボの町 アリエバ

进村后来到左上方民家与方型 NPC 对话后去右上方的占卜师家与占卜师对后，出来后水同学进入，刚想再进去，水同学出来并发生剧情。剧情完后向下出村。

■火の星 ラグアフォー

出村后向右走，看见绳索爬起去。过桥后看见水同学进洞，打败守门的两个怪物后进入。怪物属暗属性。

■大地の割れ目ガバオ。

一直走走到最深处看见一洞进入。

■シシカバブ石窟

调查会跳的壶后与壶内的印度人对话，等他打开门后继续向前，走到深处遇到水同学，她却突然消失，同时与宇宙警察发生连续三次战斗。战后到门前使用主角属性能力，门开启后走到最里面遇见水同学，发生剧情。与水同学对话后，与宿屋老板对话睡觉后水同学加入。回到飞船内前往水之星。此三次战斗，前两次都是和普通的宇宙警察，很容易过，但第三次来了个大胖虫。它血多，攻击力强，而且会放出攻击不非敌我的两种烟雾：一种是造成伤害并且有很大几率的遗忘(不能攻击或者魔法)，另一种则是造成HP和MP伤害。在战斗前或战斗中必须要使用属性加护，并注意血量，同时放魔法，能消灭BOSS。

■港町 ペスカト

来到水之星的港町 ペスカト。找右边小屋内最左边的矮人对话得到一封信，要回火之星的ドワーフの町 マツコリ找人。

■火の星 ラグアフォー

出船后向右上方的村庄走去，在门口会遇到一矮人并发生剧情，过后会让开路，进村。

■ドワーフの町 マツコリ

进入后要找的人并不在，和门口的两壶对话后两壶离开，出村向下走，前往火龙の巣 スカルゴ。

■火龙の巣 スカルゴ

不久看见一小矮人，发生剧情，剧情过后继续赶路，在路上会遇到一虫状的怪物，战胜后继续。在深处被一火球堵住去路，只能返回，幸好遇到壶相助，进入秘道。在最深处获得“ひのせんねんグミ”，向上出去后遇到壶对话后出现火球，使用水属性能力后从右边楼梯进去救出水中的壶后出洞。回左上角的村庄。虫状怪物是暗属性，攻击方式为三连击。

■ツボの町 アリエバ

在晚上进入村庄，此时村庄正好举行祭奠。来到左上方最大的屋子触发剧情，仪式后到上方与风对话，再和印度人对话后睡一觉，醒来后去右上方矮人村。

■ドワーフの町 マツコリ

直奔上方进塔。

■ドワーフの塔 ギード モンガ

走到 6F 与小矮人对话两次后得知要回水星。

■港町 ペスカト

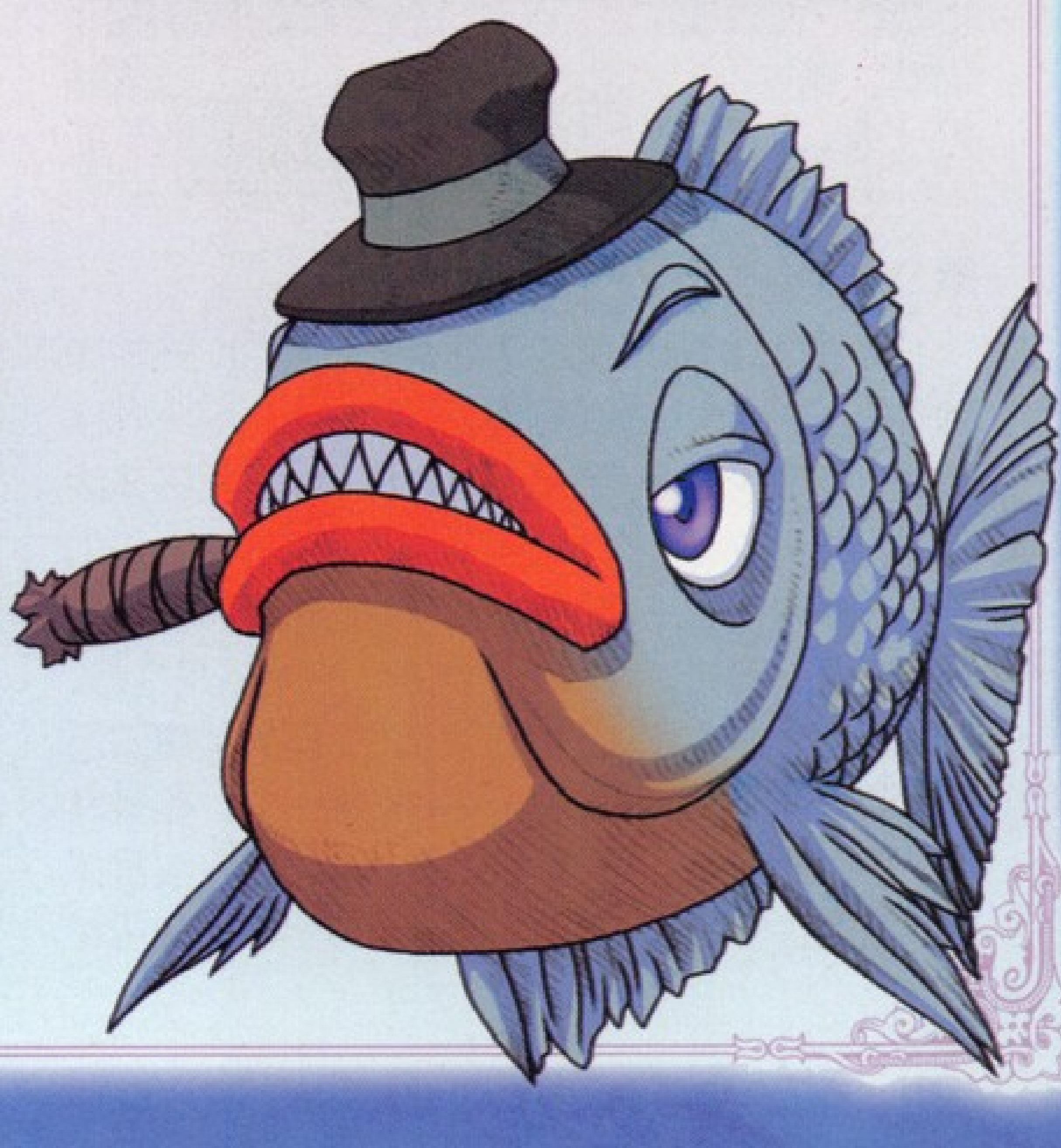
回到水星直奔港町 ペスカト。进村后先与门口的宇宙警察对话，然后到右边坐船去东面小岛。

■グラニュー岛

上岛后跟着戴帽子的走，不远处遇到宇宙警察发生剧情。再往岛的下方走，遇到女盗贼，跟着她来到村庄。进入中央最大的房间后与塾长老人对话。出门跟着女盗贼向上出村，跟着她来到了UFO围绕的遗迹处与正中央警察对话后发生战斗。胜后从下方小门进入。宇宙警察并不难，但要注意盾牌举起时魔法伤害变弱，前排用普通攻击，等盾牌放下方可使用魔法。

■圣水のピラミッド

在深处遇到女盗贼和一个鼎，在鼎前使用火属性力量。出去后与宇宙警察进行第二次战斗之后从第二层小门进入。与躺在地上的女盗贼对话后进入大门。之后发生剧情追出去与敌人战斗。胜利后进门准备拿水宝石，不久被戴帽子的拿走，追出去。此战敌人属水属性，使用土属性加护方能简单过



关，讨厌的是他的吻技，会令我方队员丧失攻击对其攻击和魔法能力，注意加血。

■グラニュ－岛

追赶中遇到鳄鱼状人将宝石抢走，继续追赶，不久找到，但又被女盗贼抢去。回去找塾长，获得“みずのせんねんグミ”。剧情过后与塾长和女盗贼对话之后坐船回去，然后赶往木の星 カオビタ－的トロピカ村。

■トロピカ村

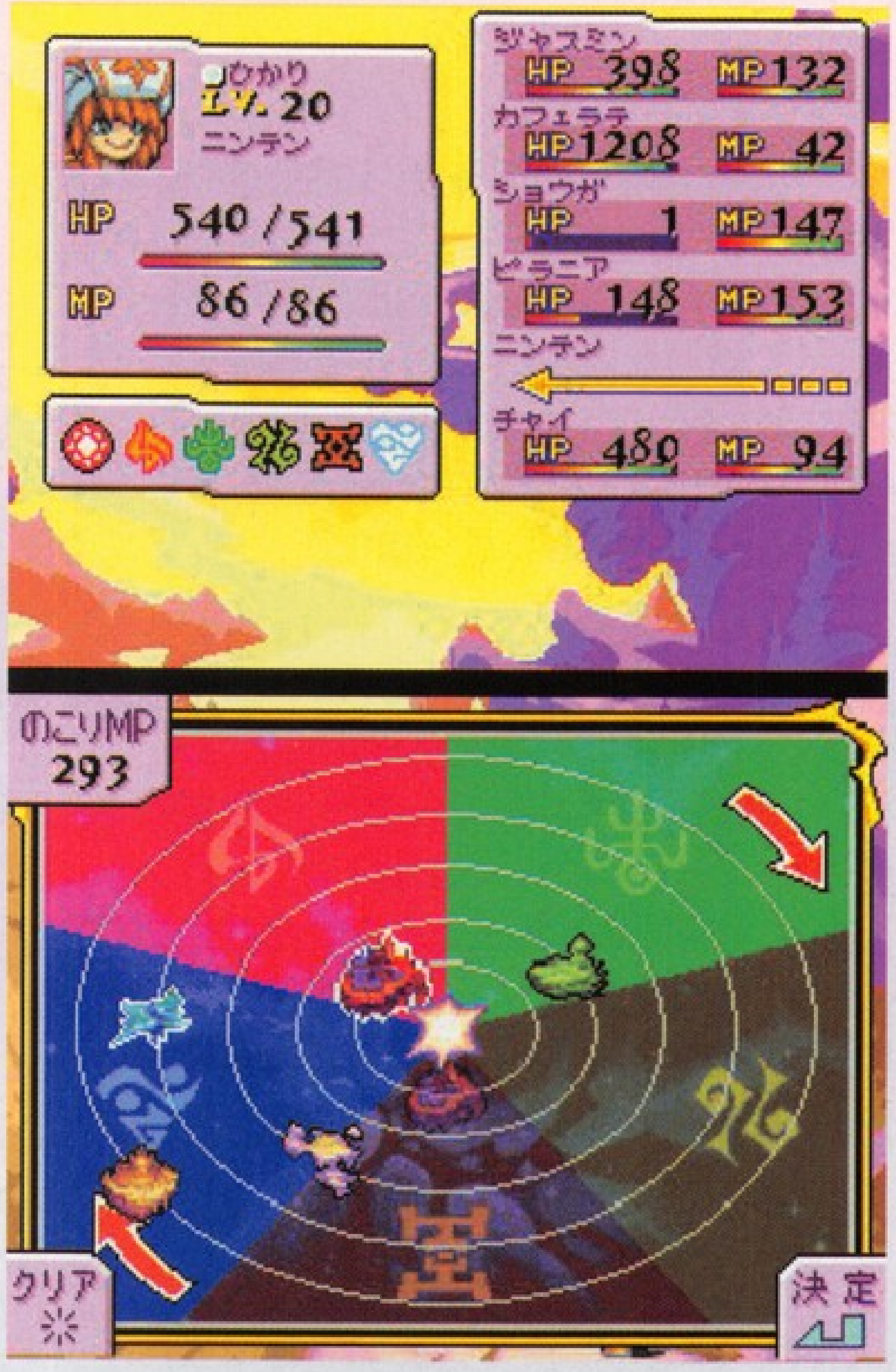
入村进村长家发生剧情。过后从上方出村进森林后看到女孩，对话后逃走并放火堵住了去路，只能返回。往回走发现隐藏的山洞，进洞出去后发生剧情。

■タビラア密林

在泉前先后使用水属性，地属性，风属性三种能力后去上方海贼の町 アッサム。

■海贼の町 アッサム

在入口附近与海盗展开两次战斗，进村后与海盗多说话调查得知暗号，与看守的海盗对话后点击“土下”之后进入神木处。



■ご神木 ダラサザ－シ

走到深处（8F）有三个海盗守在门口，先将海盗打败，之后进入发生剧情，剧情结束后与火同学对话，与树神战斗。结束后发生剧情。这里的绳索很多，有许多是假的，或者是为了开宝箱，真正的通关绳索每根旁边都站着一个海盗。BOSS：三个海盗很容易对付，麻烦的是树神。它是木属性的，血多，虽然可以用火加护去攻击它，但火放魔法伤害其之后它就会召唤树怪，一般是一个，很是麻烦。而且树神单攻很强，魔法中期之后会放群体的，加上血多，较难对付。最好带好足够的血瓶和魔瓶。我打的时候先在战斗前使用无属性魔法使行星转移位置，除了木之外全加护。可以在7F某根绳索拉下怪物，加护完成后去8F旁边的绳索上去加满HP，MP之后再进行BOSS战。战斗时木和风同学负责加血，其余的进行攻击，当小怪招出来后土同学用魔法攻击一下就灭了，就这样轮回攻击，当发现队员MP不够时马上加MP，特别是火，确保MP足够。当然这是我的打法，而且在这里我的等级不高，平均才33级。方法并不是唯一的嘛。

■木の星 カオビタ－

来到飞船所在地，与飞船旁边的人对话后起程起土星。

■土の星 ヒカラビ－タ

右下原来无法进入的门开了，进入后来到村庄。

■ロボットの町 リ?オ?ヴィラ

进入有月亮标记的房间，在2楼和机器人对话后到知密码 AB80 K305 CB82 882Q ZCBW P01K。出房间后来到左边房间输入密码后进入地下室，调查电脑资料后，出去后发觉土同学不见了，再进入与土同学说话发生剧情，结束后往右出村。

■土の星 ヒカラビ－タ

来到右上进入以前去过的遗迹，与门口守卫对话后方可进入。直接向前到地下二楼发生剧情，之后与土同学对话后进入左上白洞中，剧情过后上三楼，调查圆球后与出现的绿女发生战斗。胜后获得“イバルブアのID”。

绿女是暗属性怪物，暗魔法很强，而且带有一定几率的中毒：导致无法加血。其次还会用暗魔法将全员卷入黑洞中，不仅伤血，而且还会导致队列打乱。不过并不困难，还是用属性加护。

■土の星 ヒカラビ－タ

从遗迹出去后剧情与印度人对话后往右下方走，跟着突然而来的飞碟，路上被宇宙警察拦路，打败后继续前进。到达象堡垒般前发生剧情，过完进入。

■ヒコウマシン置き场

进入后对着高台使用风属性能力，剧情过后进入ウ－ビョンカ村。

■ウ－ビョンカ村

直接前往中央洞穴处。

■石の巨人

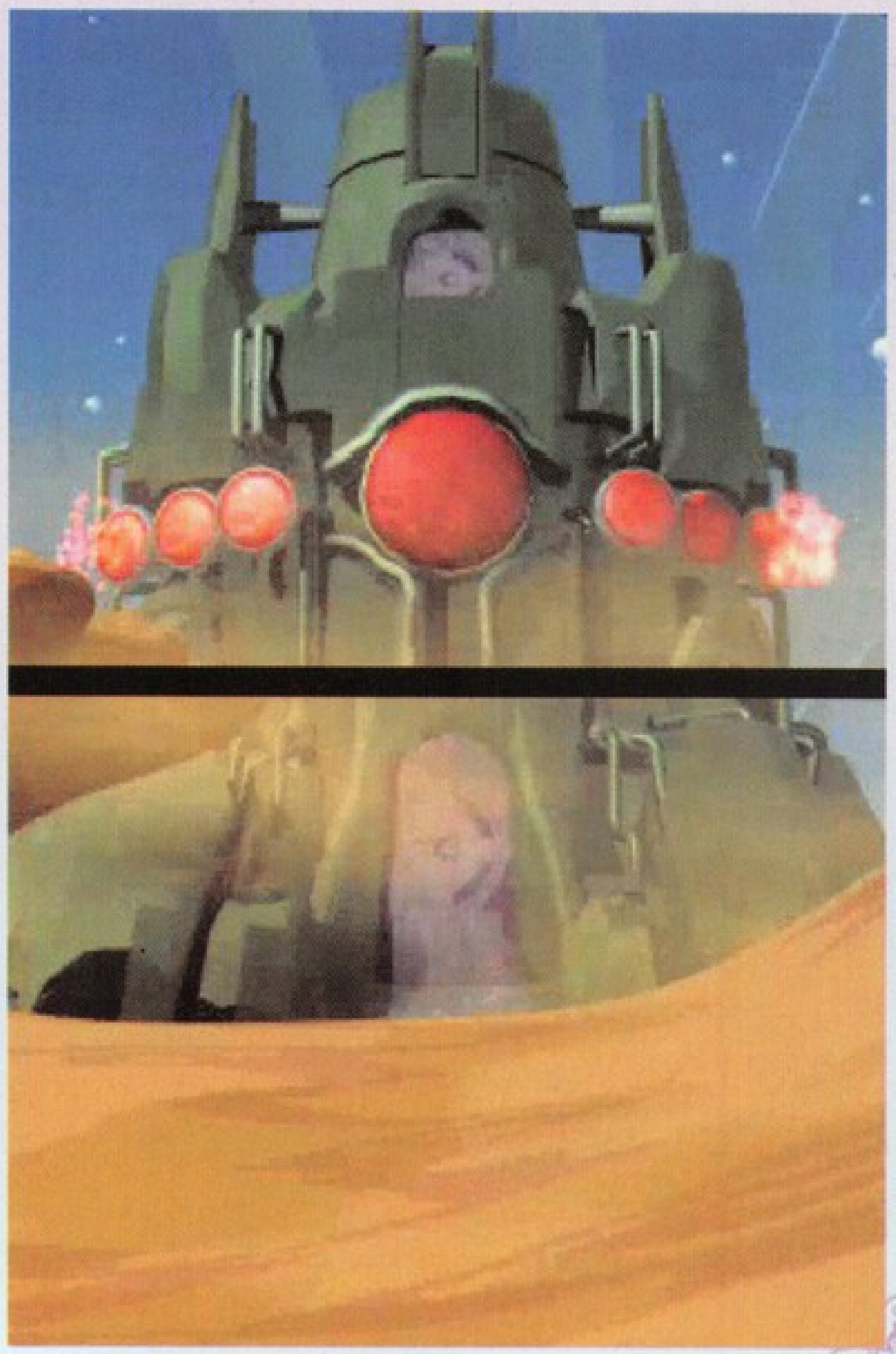
在一楼最下方靠左边处调查后发现洞口，进入后来到绳索处爬上去，看见一个蛋和老人。调查蛋，然后和旁边的老人对话，再调查蛋后使用任何一种属性能力。发生剧情，过后从左边出洞与蓝魔对战，战胜后对着左边一洞口处使用地属性能力，剧情后回蛋处与老人对话得到“つちのせんねんグミ”。之后回飞船，去风の星 コットン。

■风の星 コットン

下飞船后向右出港，遇到女警察得知要去皇宫。

■ベナ イカシィ

去上方皇宫与国王对话，得知要去村庄找水晶。



■ハニ－ツソト村

调查水晶看到一个有种子的位置。

■风の星 コットン

来到水晶所出现的画面处对着豆子使用木属性能力后爬上树进入遗迹。

■クスクス遗迹

不久遇到女警察并战斗，胜利后与她对话，上楼梯继续赶路，来到一排楼梯处爬上左边第三个后，到塔顶深处发现一虫，调查后发生剧情并于之战斗，胜利后得到“かぜのせんねんグミ”，然后回飞船去火星。

■ドワ－フの塔 ギ－ド モンガ

来到火星直接在塔顶降落，剧情过后出塔，路上海盗可以不要理。回到火星的ツボの町 アリエバ。

■ツボの町 アリエバ

门被关，由宇宙警察帮忙开门后到村子左侧，遇到女盗贼，剧情过后上去与机器龙战斗。战斗后回村发生剧情，之后回塔。机器龙战斗中由操纵师和恐龙两个。龙是暗属性，操纵师是光属性，建议用加护先灭操纵师。

■ドワ－フの塔 ギ－ド モンガ

进塔直接前往 6F 与印度人对话后去顶楼坐飞船去光の星 シャリィ。

■光の星 シャリィ

一直走到最右下方，遇到矮人，剧情后跟着他们入山洞。

■サイフォン洞

直接穿过去后到底看到一大洞，与旁边的老矮人对话后与海盗发生战斗，胜利后一番对话出洞。

■光の星 シャリィ

赶到星球最上方的宫殿。

■ワサンボン宫殿

进入后与老矮人对话发生剧情，由土星国王帮忙开了个洞穴，进入。

■王者の道

向上走上楼梯进入宫殿。

■ワサンボン宫殿

进入楼梯上方中央的房间，与王座旁边的人对话，结束后出去遇到木星村长，对话后去下方中央房间，进入后下去。按照以下顺序在兰井前使用属性力量：左下：光，右下：暗，左：火，右：风，左上：土，上中央：水，右上：木。光属性和暗属性可以在中间的转换器里转换。每放一个属性能力，都会有回忆片段，当全部完成后五星连珠出现，同时进入中间的房间，爬下楼梯遇到公鸡状的男人进入战斗。胜利后进门，一段剧情结束后前往暗之星。

■?????の星 ロマシュマ

向右边前进，进洞前打怪物（以前遇到过的小BOSS）。之后进洞。路上可见的怪物很强，都是以前 BOSS 级别的，最好别碰。

■スマオ カカ洞窟

和绿头发法师对话后走一段路发生剧情，走到山洞口遇到戴面具的男人，战斗后进入洞穴，准备最终 BOSS 战。

■ルフラカン洞窟

一路向前走到深处，会看见大蜈蚣，并发生剧情，过后就是三次 BOSS 战，是分开的。

第一次是大蜈蚣，光属性，而且会吸收魔法能力，并予以还击。胜利后前进一段路，在第二次 BOSS 战之前会有商人和 HP，MP 壶，不用担心。

第二次是长发男和携带的怪兽: 长发男是暗属性，怪兽则是光属性。敌人速度很快，而且还有大刀功击，怪兽的全体攻击以及长发男的暗属性魔法，要小心。胜利后方可再回去补充一下，准备最终 BOSS 战，而且是连续两种形态。

准备充分后上前与昔日的老师对话，一段很长的剧情过后开始最终BOSS战，需要注意的是开始战斗土同学就是倒在地上的，而且 HP 为 1，不能使用道具。

最终 BOSS 开始是羽蛾，它的属性是不定的，随机出现，第一形态很容易对付。当羽蛾出现三次爆炸后就进入第二形态，属性与主人公相反。此战回复HP和MP都重要，特别是主人公的MP，一定要保证能放最终技能。笔者打的时候前排是光（按个人喜欢）土火，后排是风水木。后排三人负责回复 HP 和 MP，特别要注意主人公的。当有剩余的空闲之处可以放放魔法。这样很快就能灭了BOSS，最重要的还是属性加护和主人公的最终技能。

最终BOSS在没有做好战斗准备的前提下建议先不要去招惹它，因为在战前的剧情实在是太长了。没过重来又必须看好长好长。

BOSS战后一段剧情，等可以自由行动后分别与风同学，木同学，最后与老师对话，只见最终老师化为了光消失了。之后就是各个行星的场景画面，最终回归到魔法学校的场景。分别介绍队员的未来之路后，学校的钟声再次敲响。

总的一句话，打BOSS之前用无属性魔法使行星转移之后得以人员加护，什么BOSS都不在话下了，到此，流程结束。

心得体会

■1、游戏中按L+R+START+SELECT可以回到标题画面。

■2、在战斗中当觉得魔法看厌了，不想看魔法时按住“L”或“R”键可以略过。只限于我方魔法画面。

■3、本作的EXP系统不像其他的RPG游戏，每100就升一级。

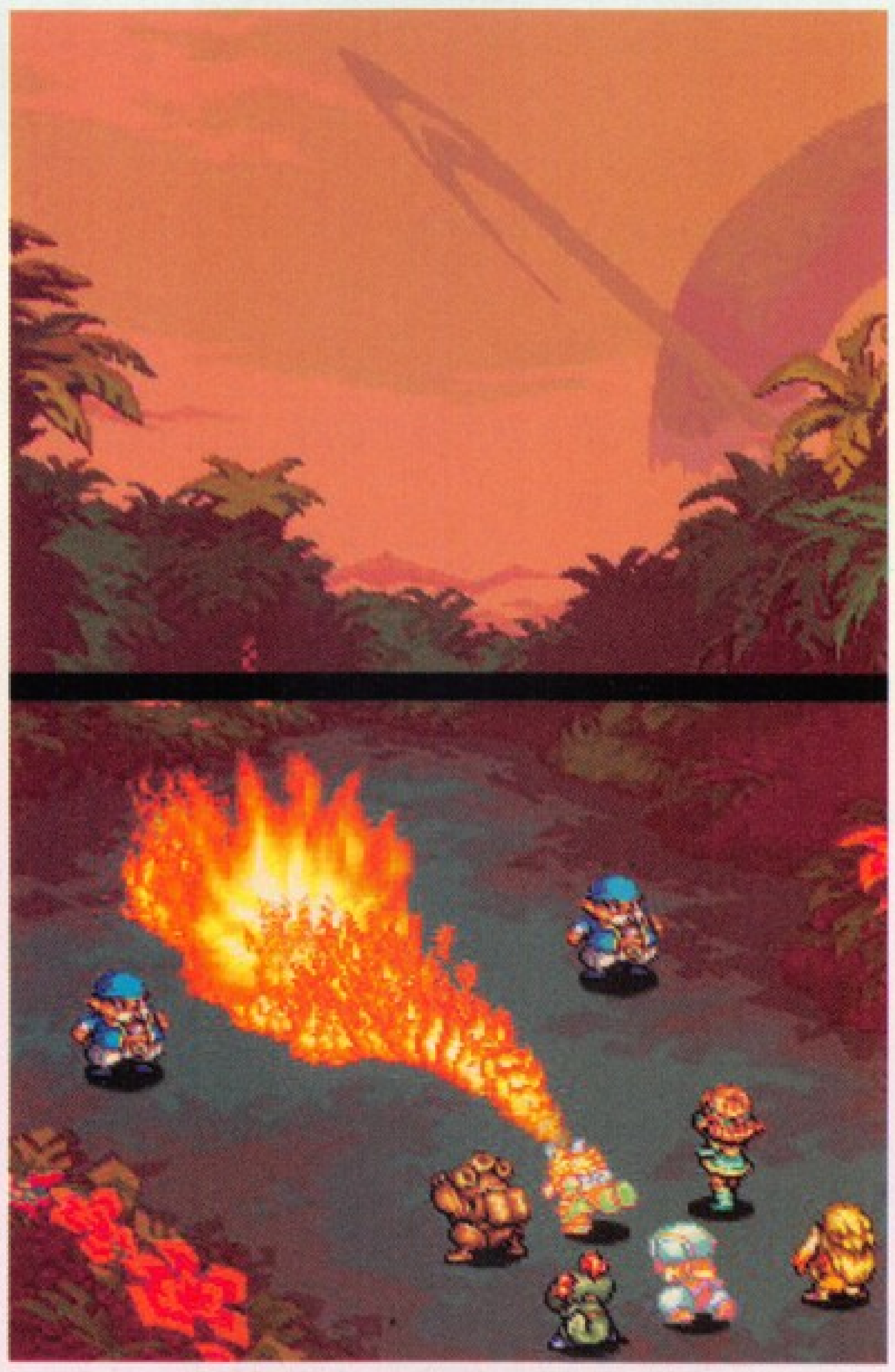
■4、在战斗中死亡后，退出战斗就活了，只不过是1HP而已。

■5、战斗中敌人的血量是不会显示出来的，但能够预计的估量。因为当敌人的血量较少时，他的战斗状态会发生改变（就是样子变了），那时候就说明战斗即将胜利了。

■6、在游戏中貌似有“蛋”的东西，但必须要进行通信才能得到（好象飞船下仓就是放蛋）。不过某网友指出说不捉青蛙和蚯蚓，到达光之星的女王房间内可以获得，除次之外 目前还不知道有无其他方法拿“蛋”。

■7、在游戏中有“套装”这一设置，有EXP加倍的等效果，同时听说在飞船里对着机器人选HP，MP回复右边的那个选项，有0、1%的可能会找到温泉套装的组件。

■8、使用MP壶加MP并不是免费的，需要用20元买来的加150HP的カエルグミ みどり一个换取一次加MP的机会。



■9、在风之星某处会遇到经验值仙人，平时和他战斗是肯定输的，只有与ハニー ツツト村(风之星右下角)门口的钓鱼男对话后选否，拿到“よこづなホーソ”之后在于他战斗中使用才可以。不过似乎胜后没什么用，而且东西用了就没了，也无法再拿。

■10、在本作中还有魔法增幅和防御的方法，在放魔法，魔法圈消失的一刹那点人物，那魔法就会有增幅的效果。同样的在被攻击时点人物，可以起到防御的效果。

■11、关于登入点的问题。在游戏中我们经常会看到戴帽子的鸭子NPC，其实这就是登入点，只要我们身边有“こんぺいとう”，给它之后就算登入成功了。想来到这个地方时，只要点地图之后点帽子就可以了。

■12、无属性魔法人人都可以学，但每个人只能学一种。魔法是在游戏中得到的，有固定的，也有需要与特定的人对话的。除了行星转移之外，还有五星连珠等。当身边有无属性魔法球时，在道具栏最后一项中就有，双击之后就能学习，而且是无限使用的。

■13、行星转移的魔法，相应属性的人移动本属性速度较快。

■14、在风之星警察局右下方的房间内回答七个问题就能拿到1W元，答案顺序是：1–1–3–2–2–1–2。

■15、白天进入木之星的トロピカ村后在道具店旁会有隐藏商人，虽然卖的都是战斗中瞬间增加各能力的药品，200一个，但也算隐藏东西了吧（东西就是在道具选项中的第四个里面的红壶状道具）。相对的晚上进入这里的海盗村道具店有隐藏商人卖各属性专用装备，价钱很贵。

■16、在火龙之巢，有种长得象木乃伊棺材的青蛙(第89号怪物)，会掉售价8000元的衣服。

■17、用移动星星的无属性魔法把5星和太阳排成一线，可使出5星联珠必杀技。

■18、在行星运行到各自对应的特定区域，可以在该星球找到隐藏的宝箱。

■19、在流程进行到暗之星后，返回光之星，在通往皇宫的地道里有X标记的地方会出现地洞，里面的敌人很强，而且在下面还有卖各属性的专用套装，不过很贵。

—— 通关心得补充 ——

■20、魔法辅助和行星装备的附加效果。

魔法辅助，在后期貌似十分有用。木同学装备了物理防御屏障和加能力的魔法，可以配合木星专用的装备让道具效果×2，水同学有魔法防御屏障和治疗特殊状态的魔法，而风同学应该是加血的主力还有每回合回复少量血的能力，火同学和土同学都有增加能力的魔法，主角有恐怖的防御屏障。但是，要将能力发挥到最高，还要看队列的编制(参看下文)。

星星装备的效果：在后期会拿到每一个星星的特殊装备（应该说是为我们的魔法师们特别制做的），装备针对着每个人的属性特点，可以发挥最强的实力。虽然比有些高级装备的能力低了点，但是在战斗中还是可以起到很大的作用的。

■21、队列问题

1)3–3

后排应该是水风木，前排是火光土。

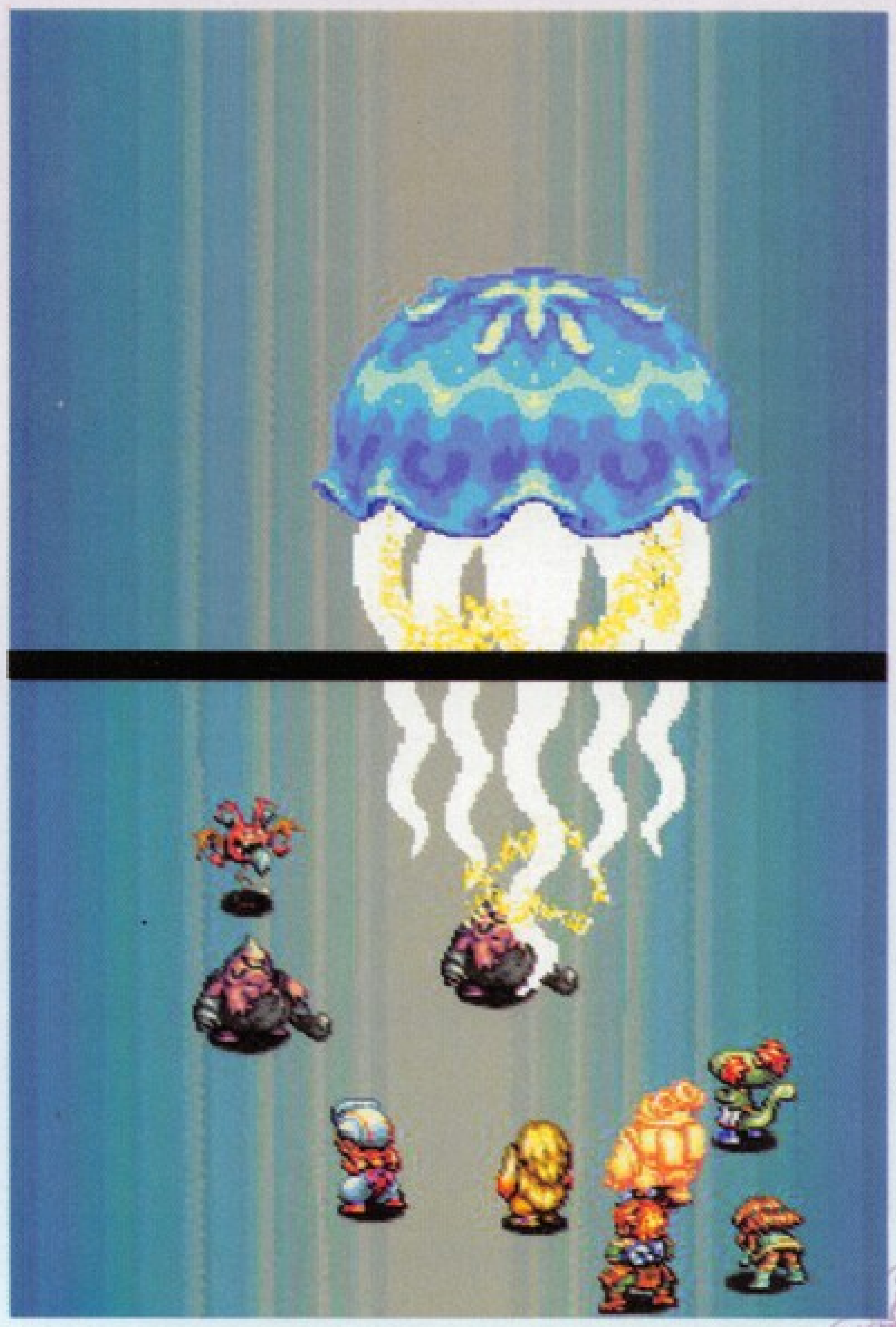
后排都可以负责支援，无所谓啥战术。

光在3–3时在前排的能力比较令人头痛，血少，防御力低，后期很吃亏。

战斗时候我方速度最快的是木同学，然后是风、水、光、火、木、土、风。

土同学的攻击一次木同学可以攻击两次。

在对付杂兵时候可以自由发挥。对付BOSS的话还是应该多用用魔法辅助(木同学的第2个)和消耗100%MP的那个物理防御 风同学可以多用用第4个(每一次攻击前回复少量HP)，然后攻击MP别用得太凶，要保证一定的MP用来加血。火就是强攻，光可以特殊得针对属性相克得(后期在XX星球）然后就全靠自己了。



后排水、风、木、光，前排火和土。

后排的光作用是用攻击力大的魔法(这是因为全体攻击的攻击力是固定而不是等分)，还有就是那个恐怖的防御罩和消耗50%MP加血的魔法，在风同学MP不支的时候做个替补僧侣，起到纵深防御的作用。

别的不变。该加能力的加能力，该辅助的辅助，前排的火同学和土同学本来速度就有点慢，有了防护罩得加护就使用魔法，没有MP了就乖乖地防御。后排的无忧无虑地消耗对手，木同学可以疯狂的用药补充我方的MP(装上木星的装备特效：所有物品的效果两倍)。

别的队形都没有试过，至多也只是对应不同的星球调换相克的人而已。

PS：水风木真的不适合在第一线 ，他们的体质太差了。

■22、在中期会拿到一个无属性的魔法，作用是通过MP的消耗移动星球。在对付BOSS的时候边上都会有一个MP魔法瓶子，先在外面遇敌，然后6个角色的H状态全开，回到MP瓶子再次回复MP，之后就可以进去找BOSS了。

魔法加成在发动魔法的时候，魔法阵消失之前的一瞬间点击人物可以得到“爆种”效果，威力UP(对于加血和加能力的魔法同样适用)。

紧急防御在敌人攻击判定出现钱的一刹那，点击人物可以起到防御的效果，当敌人用全体攻击的时候，就挑一个血最少的吧。

战斗画面省略：在选好魔法攻击但是还是没有进行攻击前按着R键，魔法画面就没有了，当然，那个魔法加成也就不可能了。

MP回复瓶子的问题和HP回复壶不一样，需要一个+150HP的小虫子做替换。有时候不给回复，就是因为没有小虫子。

—— 隐藏迷宫心得 ——

■A、基本心得

基本情况：

在第500 米BOSS机器人 土属性 70级

第1000米BOSS老树精 木属性 80级

第1500米BOSS暴走龙 火属性 90级

第2000米BOSS花蝴蝶 暗属性 99级

第5，8，16，17层是要通过必须至少打一次战役，5层是光属性 8层是火或木属性 16层是火属性和木属性。

17层是光和暗属性。

其中第1层是初级练级的好地方，第8层是中级练级的好地方，第18层是高级练级的好地方

推荐站位木属性由于行动速度快放在前排争取一次击破一个敌人并且装备使用回复道具效果升倍的装备。

土和火由于防御力高和HP多放在前排当炮灰。

水魔法攻击强放后排风会全员回复放后排。

主角位置前后随机应变。

本人将后面每层看门的属性也说一下方便大家挑战前的准备。

6水7水木8火木9光10木11土12风土13土水14水光15火暗16火木17土暗18风19光暗20暗。

另外第八层也可以快速积累金钱5和15层有卖光暗属性道具。

15层的价格在几十万元左右，其中32万那个不错我就买了装备。

最后要随时注意飞回飞船回复和使用魔法加护魔法，否则必死无疑。

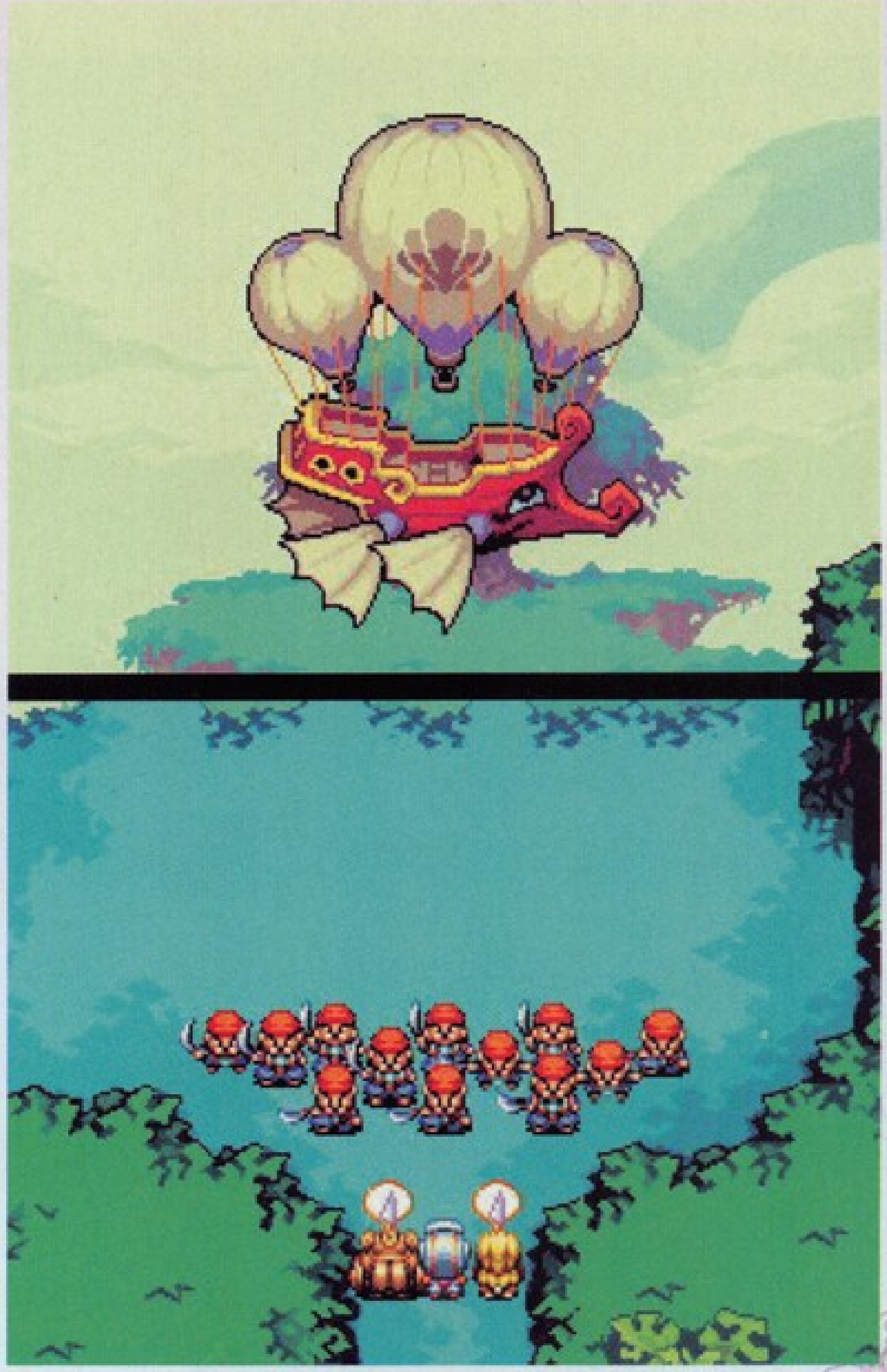
■B、最终boss战心得

首先一定要在飞船那补满HPMP在迷宫外边碰小怪后使用移动属性的魔法，在每个属性的前面一段停下这样就可以算好大致的时间使得走到1500M时一定要让水风土木处在属星加护的状态，BOSS是火属性的千万别让火加护，如果那样就必死了再补满HP和MP然后买10个死后复活药<3500元>前进到隐藏迷宫处每一层都直接下去不要走错一点路就可以避免碰到敌人但是第5层和第8层必然碰到。第五层是5个光属性第八层是火龟和木属性组合轻松搞定后来到1500M华丽的大恐龙BOSS和2个火属性杂兵以及1个暗属性小家伙出场。

火土水再最前面风光木在后面。首先BOOS每回合行动2，3次，出场先攻击，一般1800多HP火土可以抗2下水的一击必杀，如果击中水就读档吧，随后光属性会把木属性的属星移动走，不要理会，不管土和火的死活第一回合一定要全部最强魔法攻击杂兵必须一回合做掉他们并且属星加护的水

可以攻击BOSS9999的HP第2回合开始后水可攻击一次9999，土或火没死的那个攻击一次，风木光一直回复死亡的那个，每次死亡后回复必定被攻击再死亡，一定保证水的攻击最为关键的第三回合BOSS会暴走，每回合都是2次全员攻击打掉每人约一半HP一定要让木使用消耗全部MP的那个抵御部分攻击的魔法，风使用全员HP恢复，然后其他全部人猛攻，水再打它9999。

第四回合开始时我极度悲观，风木的MP都没有了也没时间吃药，这时采用丢车抱帅的方法，用活着的想方设法都使用加血道具给水，再次9999后水HP仅存一点，木光土风全部死亡的最后时刻，火水仅仅几十HP的时候水再一个9999将BOSS打死。



系统介绍

【按键】

十字键就是控制方向走动。

A

Y 键是踢腿。

X 键是发必杀(灵丸之类，因人而易)。

B 键按住，再按方向键，就是跑步。

A+B 和 Y+B 都是不同的招。

【触摸屏】

左下 SAVE 点下就进入存档，一共有 3 个档，右下点击进入换人界面，选好人后点击 STATUS 退出(第 2 章末尾就可以选 4 人了)。

【连招】

AAA　　YYY　　AAY　　YAA

【大必杀】

B+Y(　AYY 但是要扣血)

B+A(同 YAA 但是要扣血)

【技巧】

踢腿可以把远程敌人发射的火球踢回打他(拳头应该也可以)。迷宫中的杂兵不用全部消灭，直接找出口就好。

刚开始的剪刀石头布一定要凹到 3 胜，然后 SAVE；在有杂兵的迷宫中可以随时 SAVE，但是 BOSS 的就不能。

【第一章】奥义继承篇

话说在这魔物四起的时代，我们的主角——不良少年浦饭幽助因搭救一名身处危险中的小孩而不幸“牺牲”。虽然并没有受到政府的任何追加奖励，但却因此来到灵界并当上了灵界侦探。在被给予了灵力后，为了使自身更加强大，浦饭和桑原一起在幻海的旗下开始了严格修行。

Checkpoint：

1、进入游戏后先和幻海玩猜拳游戏，总共 3 局，胜负的局数关系着玩家的初始 HP 和 YP，3 胜初始 HP 和 YP 当都为 30，2 胜初始 YP 为 20，HP 为 30，1 胜 YP 为 30，HP 为 20，0 胜全为 20。

2、猜拳游戏后去下个场景，向右走，在机关处使用灵丸，进入下面的场景。

3、此场景有岔道，由于在两岔道的汇合点有剧情发生，走左边的路会近些。遇到岩石用灵丸炸开，看到蛋后发生剧情，用触笔在框上划。

4、剧情后与少林进入战斗，难度不大。胜利后随机得到加 HP 上限或 YP 上限的道具。

5、战胜后稍微停几秒发生剧情，少林的本来面目——乱童登场。

（1）乱童把浦饭捆住，玩家这时要在指定的方框里左右划，时间有 210，足够了。

（2）用灵丸解决乱童，玩家要在相应的圆形框里画圆，没有时间限制，但灵力条降到 0 游戏就结束了。

【第二章】四圣兽篇

魔回虫横行于世祸害人类，而罪魁祸首就是四圣兽，他们利用虫笛来控制这些魔回虫。现在，该魔界侦探二人组——浦饭 & 桑原登场了。他们此次的任务就是要破坏掉虫笛。

Checkpoint：

1、场景 1 笔直走即可。

2、进入场景 2 先向左下走，进入下个场景。

3、在场景 3 尽头，飞影和藏马加入。

4、剧情后不断向上走，路过 2 个场景，在尽头进入 BOSS 战。

5、第一战对玄武，很简单的一个 BOSS，打游击战即可。

6、战胜玄武后前进，后面的迷宫有点复杂，有些地方故意设计得很相似，不要被迷惑。在尽头和白虎进入 BOSS 战。

7、白虎的普通攻击并不高，留神火焰攻击，来不及躲的时候可以用冲拳破坏掉他的招数。

8、战胜白虎后在该层可遇到青龙。

9、青龙很好对付，玩家只要在下屏点中随机出现的小方框即可。

10、继续前进，路是单向的，在下个场景尽头与朱雀进入 BOSS 战。

11、与朱雀打没什么需要注意的，全是小游戏，有一个是根据方框出现次序来选择的，这个玩家一定要记牢了，其余的都是在下屏来回划即可。

【第三章】雪菜救出篇

还没来得及休息，浦饭他们又有了新的任务——飞影的妹妹雪菜被抓了，而他们此次的任务就是去垂金家救出雪菜小姐，而对方对此事早有准备。

Checkpoint：

1、前进，在上方某处发生剧情，按照左上上的场景切换可来到垂金家。

2、进入后在本层右侧有个门，进入后顺着路走可见到魅由鬼。

3、和魅由鬼一战很简单，除了移动速度快就没别的难点。

4、胜利后顺着路走，记得把沿途的机关打开，然后在分别把每层的机关都打开。

5、到第二层把下方两侧的机关打开，向下走可见到隐魔鬼。

6、与隐魔鬼的战斗就是个小游戏，玩家只要在他出现的时候点中相应的方框即可。

7、下到地下，逆电梯方向行走，到下个场景从左边第二个口笔直向上走，走到尽头见到狱门鬼。

8、狱门鬼移动速度很慢，但是攻击力比较高，玩家要小心。

9、胜利后继续前进，在有牡丹的房间笔直向上走，在尽头看到户愚吕兄弟（下文中简称户愚吕兄为兄，简称户愚吕弟为弟）。

10、与户愚吕兄弟开战。

（1）用灵剑和弟比力气，在框内来回划即可。

（2）攒灵丸，在框内划即可。

（3）恢复灵力，这个不成功没关系。

（4）使用桑原与弟战斗，几个冲击＋灵剑即可搞定。

（5）桑原攒灵剑，在方框中上下划即可。

（6）浦饭攒灵丸，在框内划即可。

【第四章】户愚吕篇

牡丹告诉众人一个不幸的消息——户愚吕弟并没有死，一切都是左京的阴谋。

Checkpoint：

1、浦饭和弟单挑，胜利后弟加强肌肉，此时玩家要在框里划。由于此时的弟过分强大，浦饭根本不是他的对手。于是，浦饭又在幻海的带领下展开了修行。

【第五章】暗黑武术会篇之一

四人在山上展开了严格的训练。

Checkpoint：

1、进山洞后一直向上走，出了场景后发生剧情，开始第一场比试。

2、第一战桑原VS铃驹。

（1）点中他出现的位置即可。

（2）用触笔点击他幽幽的位置。

(3) 用触笔点击小框让灵剑伸长并拐U字型，要完成5次。

3、第二战藏马VS吕屠

（1）在其体内植入魔种，有4处，有时间限制，在方框内来回划就可以了。

4、第三战飞影VS是流

（1）考验耐火力，在框内划即可，时间足够。

（2）发黑龙波，按顺序点出现的方框即可，只需完成一次。

5、第四战浦饭VS酎

（1）单挑式战斗，难度不大。

（2）攒灵丸。

【第六章】暗黑武术会篇之二

checkpoint：

1、走迷宫，在尽头与博士的机器人进入战斗，玩家只要在出现的方框里划即可，总共有5个。

2、先是浦饭1VS3，防守战，只要点击出现的人即可。

3、灵力恢复，来回划即可，紧接着幻海积攒灵力，按顺序点亮过的字即可。

4、与博士单挑，很简单。

5、胜利后与魔界忍者队交战。

6、第一战藏马VS画魔

（1）点击出现的画笔。

（2）积攒妖气。

7、冻矢乱入

（1）躲避攻击，点击冰柱出现的地方即可。

（2）给自己种魔种，在框内划即可。

8、浦饭VS暴拳

（1）只要拿触笔不停点击出现他身上的方框即可。

9、浦饭VS阵

（1）攒灵丸，时间足够。

（2）对攻击进行防御，玩家只要点击方框即可。

（3）攒灵丸，210的时间。

10、桑原VS吏将

（1）恢复灵力。

（2）伸长灵剑，注意这里要斜着划。

【第七章】暗黑武术会篇之三

Checkpoint：

1、出迷宫进入大会。

2、飞影VS魔金太郎。

（1）单挑战，很容易。

3、飞影VS黑桃太郎

（1）按照方框出现的顺序来点击。

（2）不停点击出现的方框。

（3）攒炎杀剑，注意方向是斜着的，且不能画出框。

4、藏马VS里浦岛

（1）点击出现的钩针即可。

5、剧情后幻海VS死死若丸

（1）点击攻来的怨灵，注意，这里一定要点中方框。

（2）用触笔在方框里划，吸收灵力，时间足够。

6、幻海VS铃木

（1）用触笔击落攻击。

（2）防御住拳头，到后面拳速会很快，玩家要集中精神。

（3）按方框出的顺序点击。

【第八章】暗黑武术会篇之四

弟单独约出幻海，参透命运的幻海准时赴约，二人叙旧几句后开战。当浦饭得知此事赶来时，一切都晚了……

Checkpoint：

1、完成4个人的修炼后，本章结束。注意，每人的修炼的山洞里都有一个提升HP和YP上限的道具。

【第九章】暗黑武术会篇之五

Checkpoint：

1、玩家在决赛前可以选择直接战斗和修行，只能修行一次，修行完直接进入比赛。

2、第一战藏马VS鸦

（1）用触屏发动风华圆舞阵，在方框里划即可。

（2）用触笔在框中划即可。

（3）击落爆弹，一开始是按照顺序来的，后来有点乱，要注意。

（4）单挑，建议玩家用YYY来攻击，这样相当轻松。

（5）让植物长出来，在框里划即可。

3、第二战飞影VS武威

（1）单挑战，难度很大，建议玩家运用游击战或者YYY来攻击，在武威冲刺的时候一定要躲避好，有时候会连续冲7次。

（2）对变身后的武威，和变身前一样打法，难度并没有提升。

4、打完后可以存档，出山洞后进入战斗。

5、第三战桑原VS兄

（1）灵剑伸长，在固定方框里上下划即可。

（2）按照方框的方向来划，斩开对手。

（3）和第二步一样。

（4）击落手指，点中相应的方框即可，到后来比较乱，玩家要集中精神。

（5）发射灵光弹，在方框中划即可。

（6）恢复意识，在方框中划即可。

（7）注意，这步和（6）没有时间间隔，在方框中划即可。

（8）灵剑变形，在方框中按方向划即可。

【第十章】暗黑武术会篇之六

Checkpoint：

1、决战浦饭VS弟

（1）打击弟，在5个方框中划即可，建议玩家一下划一排，不要一个一个的划，这样会很慢。

（2）防御弟的腿击，在方框中点即可，注意，这里点击的速度一定要快。

（3）和100%的弟单挑，攻击力很高，看准机会再打。

（4）攒灵丸，时间足够。

（5）这里有个存档的机会，一定要存。

（6）体力恢复，在方框中划即可。

（7）与120%的弟单挑，攻击力更高，建议玩家用如下方法：先站在弟的面前按下A或者Y来诱导弟发动攻击，弟的攻击速度很慢，此时可以绕到他身旁。注意，这里要和他保持距离再按YYY，因为YYY的攻击范围判定很大。如此反复就可以搞定。

（8）攒灵丸，时间足够。

（9）集中灵气，玩家只要把周围的灵力拖到灵丸上即可，注意这里一定要拖的刚刚好。时间比较紧，玩家要抓紧时间，失败了不会GAMEOVER，只会重新开始收集灵气，但要扣掉HP。战胜了120%的弟后，浦饭队终于取得了本此大赛的优胜，接下来就是令人高兴的结局了。

NDS | SEGA | 2006年7月27日
RPG | 1人/4800日元
甲虫王者 伟大的冠军之路2

甲虫王者·伟大的冠军之路 II 完全攻略

游戏背景简介

《甲虫王者》是以多数小学男生感兴趣的甲虫为主题，所制作的一款大型电玩卡片对战游戏。游戏是以印制了各种独角仙或锹型虫等甲虫的卡片，透过刷卡的方式在机台上进行对战游玩。

暗之组织瓦尔军团想要征服世界，于是在某天，准备从一个叫甲虫王的游戏中下手，企图打破喜爱甲虫王的人们的平稳生活．游戏的主人公，也就是玩家是一名小学生，对虫子有狂热的兴趣，并且也是甲虫王游戏的忠实爱好者并参加甲虫王大会，收集卡片等只不过是兴趣使然并没有什么强烈的欲望。事情就从拥有稀有卡片的布拉格博士被绑架开始了……

游戏的规则以猜拳为主，在限定时间内按下按键出‘剪刀，石头和布’（上是石头，左是剪刀，右是布），胜利的话就可以攻击对手。当然游戏中还有必杀技，发动必杀将扣掉对手甲虫的大量体力。游戏中卡片共有100多种，组合后的种类将近乎无限。通过组合卡片可以创造出最强的甲虫（不过部分在类型上有些重复）。

因为本游戏的主流程比较简单，就是战斗－胜利－赚钱－参加大赛－夺冠－end没有涉及到太多的解迷或者剧情什么的，而且本游戏的战斗又是卡片猜拳战斗（有时要靠RP），所以就不进行详细攻略，本文旨在对系统和战斗规则等进行一些介绍，顺便放上一点战斗心得。

系统介绍

1 进入游戏后首先建立好人物，之后便可以进行模式的选择了，游戏共有好几个模式，几个主要的有：故事模式，对战模式，卡组调整，卡片欣赏，练习战斗，自己档案设定等。都可以用触摸笔在下屏幕来选择，游戏自带的说明都很形象且贴切，看着就可以了

2 故事模式的一些键位介绍

十字键	移动光标
A 键	选择要去的地点
LR 键	在各地点间切换
选择键	进入卡片整理画面

3 地图上的可去地点会随着剧情的发展慢慢增加，时间设定分为早，中，晚三部分。而且早上可以出入两到三次一些建筑物，下午只有一次，而晚上则是不能去其他地方只能回家。右边的游戏中心就是最开始与NPC对战的地方，可以自由选择对手，选择一名对手后便可以与其对战并随机得到一枚卡片，但要消耗一枚金币，开始能得到10个金币。在自己家里可以记录及休息，休息3天可以得到3枚金币。地图上的研究所内能听到关于系统和名词的解说，这些说明都很厚道，基本能看懂。在故事模式下主角的主要任务就是不断收集新的卡片，打败不断出现的对手，成为甲虫王者大赛的冠军。其实主流程不长（如果你一直赢也不注重完美收集的话），所以也没有详细写的必要了。

战斗介绍

1 战斗是以2对2的方式进行，在战斗前会抽一次卡，随机获得一张甲虫卡或绝招卡。

2 首先选择卡片，在限定时间内选好想使用的甲虫卡和几种技能卡，可以选择重新挑选卡片或使用事先调整好的卡片（即自定

义卡组）。之后可以看到自己和对手甲虫的出场秀（比较一般），画面上显示甲虫的特性，红、黄、蓝三色的圈分别对应摔投技、剪击技及攻击技，其中能源最多的那个圈就是甲虫的必杀技。右上的数字代表甲虫的综合战斗力。

3 进入战斗后开始倒计时，几秒内要选择甲虫的招数（既选定要出什么），最上方的绿条是甲虫的体力，为 0 即为战败。左、右下角各有三个圈对应了双方的招式，其中较大的为必杀技。方向键上、左、右分别对应红、黄、蓝三色的招式（即对应剪刀，石头，布）。和现实中的剪刀，石头，布关系一样，剪刀克布，布克石头，石头克剪刀，当自己出的拳克制对方时，可以给对手造成大量伤害。双方拳相同则都会受少量伤害，能力强的会伤害少一些，能力弱的伤害大一些。如果己方招式克制对手且为必杀技，那么可以发动充满魄力的大必杀技，给对手造成绝大伤害。

4 一方甲虫体力为 0 后换第 2 只，直到有一方两只甲虫都战败，战斗即告结束。两场都没有损失体力可以得到战斗评价“パмフエクト（完美）“，一挑二（连胜两场）为“大胜利“，负一场再取胜则为“胜利“。

卡片介绍

1 游戏的卡片分三种：甲虫卡，绝招卡和超级卡。超级卡每人只有一张，在战斗前使用，给战斗增加各种效果，属于珍贵类卡片。

2 甲虫卡名称前面的标志为甲虫攻击力最强的必杀技的类型，大数字是甲虫的战斗力，在画面右上角的小数字显示的是甲虫的技巧，数字边上的黄条要和绝招卡一起看，按 LR 可以查看卡片的详细说明，三色圆圈分别代表甲虫三种招式的基本威力（即三种拳的基本技能的威力）。

3 绝招卡名称前面的标志为加强招式威力的类型，红色数字是绝招卡的技巧，若没有数字是一个感叹号，那代表的是绝招卡的特殊效果，可以按键查看。画面上方有一排几个圆圈或三角形，与甲虫卡片上的黄条合起来可以判断甲虫卡和绝招卡的适应性，甲虫卡上黄色的部分若和绝招卡上的◎对应，代表适应性最强，强度顺序为◎－〇－△，据说还有传说中的最高级别问号。

技巧及心得

1 必杀技：必杀技的威力比普通招式高出很多，只要成功使出必杀技可以对对手造成巨大伤害。在收集了特定的卡片后，某些甲虫还可以使出“超必杀技“，更能起到一击逆转的效果。

2 选择适应甲虫卡的绝招卡。甲虫卡和绝招卡的适应性前面已经说过，战斗中选择适应甲虫卡的绝招卡能大大提高甲虫卡的战斗力，即使是能力很差的甲虫也有战斗的机会。

3 如同现实中的剪刀，石头，布一样，猜测对手的心理也是很重要的。虽然只是电脑控制的 NPC，但使出的招式有时还是出乎玩家意料，必杀技虽然威力很大，但如果被对手猜测到自己要使用的话，而出相对的来克制的话，威力再大也无法发挥，所以可以通过假装多次使用克制自己必杀技的招数诱使对手上当。这些的心理技巧，需要靠玩家在实战中不断锻炼。

4 通关后重新开始游戏会进入二周目，继承上一周目卡片。

5 游戏中期有一处连续回答问题的地方，很多玩家可能会卡在这里，这里把答案给出来。按顺序依次回答 3－1－2－4－3－4－1。

6 玩甲虫王者的玩家都知道，初期没多久就会获得“对手必杀消除”的卡片，如何使用它才能提高获胜的机率呢？实际上，消除必杀时使用哪种甲虫（剪刀、石头、布）都可以，只要记得对手 NPC 的“必杀”是剪刀、石头还是布就可以了。

以下是范例：

遇到“黑博士”，若它使用“石头必杀”的甲虫，不管如何，只要你有装备“对手必杀技消除卡”，一开始对战的时候，就先出克他的“拳法”，所以只要出“布”就好。接下来，你一定会问……那他出甚么？很简单，因为使用必杀消除卡的关系，所以黑博士的“石头”在第二回合就会消失，无法使用。你只要出它消失的“石头”，就可以赢回合。如果你没有在这两回合打败它，没关系，因为大多数 NPC 都是必杀优先发动，所以在第三回合的时候，因为它的“石头必杀”又回来了，所以他会再次使用“石头”来攻击。只要依照上述循环来打，就可以在“完美 Perfect”的情况下获胜——也就是没有任何损伤。

简易流程

PART.1 序幕

1，战斗到一定程度。

2，晚上去剧情点触发剧情。

3，第 2 天，新挑战者出现。

4，战斗完后继续剧情。

5，继续虐待街上的战斗者。

6，得到可以去参加比赛的通知。

7，继续战斗锻炼和赚钱。

8，得到キス的情报，找到并战胜他。

9，翌日，找到ペガス，尽情战斗吧。

PART.2 与イズ之战

1，打倒ペガス夺回老爷爷的东西后，从第 2 天开始能使用交通工具到达 B 市。

2，于 B 市战胜イズ 2 次。

2，B 市晚上遇到新的敌人 2 次，战胜他。

3，战胜新人后，继续锻炼，赚钱顺便收集卡片，通过电子邮件收到参加前夜祭的请贴

4，翌日晚，去参加夜祭之战。

PART.3 逆袭的オシタ

1，前夜祭开始后，オシタ出现。

2，到街上和 5 人组决战。

3，扑杀任务完成后，回到游戏中心，继续 3 连战。

4，和オシタ战斗。

5，锻炼－赚钱－收集卡。

PART.4 来袭的古斯～ENDING

1，参加比赛到一定程度，收到电子邮件通知“グズ（古斯）出现“，之后，晚上会随机出现和古斯的战斗。

2，晚上在 B 市和イズ交谈。

3，在 B 市分别和几个对手战斗，含和古斯的混战。

4，战胜古斯干部后，继续收集卡。

5，去和主角邻居决战，得到珍惜卡。

6，和游戏中心的 boss 总决战，做最后比赛的准备吧。

7，正式参加大赛，一路获得冠军吧。

接下来的就是 ENDING 了。

NDS | TAKARATOMMY | 2006年7月14日
RPG | 1人/5040日元
火影忍者RPG3 灵兽VS木叶小队

【基本操作方法】

十字制……………………移动
B键……………………加速/取消
A键……………………调查/决定
Y键…………查看需前往的地点
X键/start…………进入菜单
Select
……木之叶阵之下进行save

【人物介绍】

鸣人：主角，能力平均，查克拉强，爆发力强，主力战斗角色。
小樱：幻术高手，也是恢复系的主力，主要的辅助角色。
卡卡西：强大的上忍，全开的能力配上写轮眼，几乎没弱点。
佐助：隐藏人物之一，能力属于略次于卡卡西的全能型，但变身后实力暴增。
小李：速度快，爆发力强，是个物理攻击好手。
宁次：同小李，综合能力较小李更强。
牙：可以使用比较强的忍具，速度也很快。
鹿丸：战术大师，力量虽不足但忍术不错。
自来也：忍术大家，能力很全面。
凯：可以说是体术第一人，速度max。
我爱罗：典型的防御型角色。
大蛇丸：隐藏人物，类型接近于佐助。

主线剧情流程攻略

序幕

故事一开始看见三名忍者在洞穴内像要解封神石的结界，而身躯较其他二人健壮的忍者作出一记攻击便把后方的神石击破，就在此时洞内传来一声咆哮，传说中的灵兽像要解封似的，而洞外已有不少村民到来查看发生什么事，当中ヒノキ把护镜交给ナズナ后便只身走进洞穴内，而ナズナ因为担心ヒノキ的情况决定从后追上，ヒノキ入内已感到灵兽邪气充斥整个洞穴，并吩咐ナズナ前往「木之叶忍

者村」走一趟，话后因邪气入侵身体之内反过来攻击ナズナ，幸好ナズナ有护镜在身才不致于受到影响，ヒノキ利用尚余一口气阵压体内的魔性，最后失足掉到谷底里去，虽然ナズナ很担心，但现在唯一的办法只有前往「木之叶」！

画面一转来到「木之叶的大门」，鸣人等人完成任务后并打算到「拉面一乐」痛快吃一餐，在走进大门之制却刚巧碰上ナズナ，鸣人看到这么可爱的少女当然神魂颠倒，令ナズナ感到有点害怕，这时，从ナズナ身后出现了三名异国的忍者，鸣人见状立刻保护ナズナ的安全，可惜却被敌方反过来把鸣人击倒在地上，进入战斗……

初次进入战斗其实就是让大家熟习一下游戏的系统，基本上可以轻易战胜，成功消灭三名忍者后，可惜ナズナ正被他们胁持着，就在此时，卡卡西在瞬间绕到他们后方，他们心知写轮眼的卡卡西并不是好对付的，只好立时逃去，ナズナ道谢后，从她口中得知前来的原因是想找第五代火影钢手帮助她有关破邪之谷的事……

在「木之叶村」可以找到不少宝箱，不妨花点时间找找，从「烧肉Q店」后方的通道前往找火影钢手对话，ナズナ把破邪之谷灵兽的事说出后，突然从旁边出现「传说中三忍之一的哈蟆仙人自来

也」，话后钢手即委派鸣人及樱接纳封印的任务，而自来也亦把通灵之术的符咒交给鸣人后，便可离开「木之叶」，在「木之叶森林」的分歧路中得到ナズナ的提醒需往右方的路走才能到达破邪之谷，经右方小路来到尽头会看见两个火炉，要把它们燃点起才会出现

隐藏通道，这个只好靠自来也从口中喷出火炎来（向mic吹气），进入洞穴内进行迷你游戏，不停回避敌人之余尽量收集卷轴直到终点，而集得的卷轴总数可以换取相应的道具啊！

第一章

到达破邪之谷的村落，可惜眼前的屋舍及树木已被破坏，而且邪气还不断扩张，调查附近所有破舍并没有发现其他村民的所在，和自来也来到神石前，正当鸣门想进入之时，ナズナ说道邪气会入侵体内，暂时还是再想想另一办法，出外后众人首次遇见解封灵兽的三名忍者，鸣人当然冲

动得想动手战斗，但却被自来也立令撤退！

返回「木之叶」找钢手告知所得的情报后，钢手便下召「奈良，中山，秋道」出来加入任务小组一起前往琉黄谷找　ょR子（战斗中追加替换角色指令），从「木之叶森林」（左>上方）　的通道来到琉黄谷，先进入左上方的入口，在下层的尽头拉动墙上的机关，返回琉黄谷入口，今次来到右上方会发现另一洞穴入口被岩石挡住，今会只好靠丁次的「倍化之术」（方法：不停以顺／逆时针方向转动），成功使出「肉弹战车」把岩石轰破后来到中途已没有去路，经鹿丸想了想，发现对岸墙壁上的机关说不定能找到去路，便利用附近的小狗使用「影真似之术」进行模仿　（方法：把两者用线联在一起），触动机关后吊桥便会降下，当走过对岸时再次遇见「ロシカク」，进入战斗，可惜无论怎样努力也未能战胜对方，吃过他一记伤害值达999的「激龙掌」之后，众人就这样晕倒了……

当众人起来后继续走到尽头，看到坛上放置了一面镜子，鸣人当然好奇走过去触摸一下，结果触动了机关全体被传送到另一世界，当相妖之制，从远方飞来暗

器，幸好鹿丸立时察觉并叫众人伏下才不至于受伤，回头一看，在大家眼前出现的正是鬼人再不斩和白，在再不斩的雾隐之术中再次被传送到波之国大桥，看来战斗是在所难免，由于敌方攻击力及咒术都十分强劲，建议先利用鹿丸的「影真似之术」把他们的忍术先封掉，再而慢慢招呼他们，战胜后取得第二面镜子便可返回「木之叶」。

得到第二面镜子后返回「木之叶」交给钢手老太婆，接下来要前往的正是称为「水晶之溪谷」的地方，这时伊路加从旁出现，更向火影说到三名下忍「牙，油女，雏田」在该地方失去联络，希望鸣人等人能够寻找他们，在离开时，纲手便召唤出蛞蝓交给鸣人，来到「烧肉Ｑ」旁的屋子携同蛞蝓从「木之叶森林」（左>右下方）来到「短册街」前的路口，大家可以前往「短册街」购买武防装备后，从路口上方利用蛞蝓越过沼泽来到「水晶之溪谷」。

第二章

在「水晶之溪谷」前方遇见牙及油女，鸣人见他们平安无事高兴得扑了过去，可惜倒过到却被轰飞，看来他们是被幻术操控着，进入战斗，只要召唤出蛞蝓便可轻易战胜，当他们清醒过来后，为了找回雏田决定加入我方小队，继续往前走，众人遇见雏田从洞穴中走出来，但此时，赤丸看似嗅

出什么异样似的，牙心知眼前的雏田并不是真实，连忙向鸣人叫道让开，便向雏田发动攻击，迟钝的鸣人当然还不知发生什么事，正当牙向鸣人交代时，那个雏田已化出真身原来是ジャコウ，而真正的雏田则被其胁持着，进入战斗，注意我方残余血量，用普通攻击便可战胜，战胜后ジャコウ最后使出「忍法 炎虎爆杀」将众人轰飞，当雏田看到受伤鸣人后，怒得发动宗家血继限界「白眼」，再次进入战斗，建议先用白眼令敌方物理攻击无效化，再用水属性忍法解决他，打败敌人后，他又想重施固技攻击雏田，在危急关头，鸣人再次引身而出，当战胜第三次战斗后，ジャコウ暂时只好彻退，而雏田会加入我方。

进入左方的洞穴，由于洞内漆黑一片，伸手不见五指，雏田便利用白眼看穿附近的环境　（顺／逆时针方向不停转动），差不多来到雪山顶层，但发现巨大的岩墙之外便没有去路可走，这时，牙想到利用赤丸进入旁边的小洞穴调查一下，可能会有什么方法可行，控制赤丸走到最上层，把绳子抛下给鸣人来到上层顶部，在坛前，牙高兴得冲上坛上取镜，因不知又会遇上什么事情，幸好鹿丸及时制止了牙，便在附近先仔细视

察一下，怎料冲动的鸣人等得不耐烦似的，再次一跃而上盗取镜子，不幸的事情又再发生，众人被传到「中忍选拔会场」，眼前出现的，正是沙之国的我爱罗，对话后他召唤出守鹤出来应战……

今次的头目（守鹤）并不能小看，无论在攻击存和忍术上威力都异常惊人，而且部份忍术更付有「暗」效果，当他召出小沙暴出来后，建议将角色移离该射程范围才作出反击（射程范围＝纵直线排列），注意我方成员HP 残余量，尽量维持在150以上，用普通攻击十多个回合便可胜出，战胜后取得第三面镜子后返回「木之叶」。

（注：暂不建议鸣人使用螺旋丸，因为该招查克拉消耗量大，而且不算很强）

来到「木之叶」和钢手谈话，得知另一小组「李，宁次，天天」已到达「砂隐村」，突然砂忍的手

鞠从旁出现，话后钢手将忍兽小猪交给鸣人，前往「烧肉Ｑ」旁的屋子携同小猪后，从「木之叶森林」（左>左下方）来到「砂隐村」。

（注：小猪的特殊技能是击破岩石群，有兴趣的不妨返回硫黄谷和水晶之溪谷取回之前还未入手之宝箱）

第三章

来到「砂隐村」，　购买装备后，调查「砂肝亭」右方的铁桩下的老伯　（用 MIC 吹气），话后进入上方风影之部屋取得宝箱后，返回进入「砂隐村」前的大岩石处，这时「李，宁次，天天」突然出现相助破坏岩石，并且加入我方小队！

来到下方迷宫，必须在限定时间 15 秒内走进沙底下的洞穴，不然会被风沙伤害，走到不久来到带有尖刺的陷阱前，利用李的高速移动体术一口气便冲过对岸（向MIC吹气），继续往前走，来到地下印有沙之国标记的地方，一踏之制，手裹剑突然从四方八面飞来，宁次用白眼看透飞来的手裹剑共有8个，一招「八卦掌回天」（顺／逆时针方向不停转动），便把暗器全数消灭，令鸣人也看得目瞪口呆，赞不绝口。

来到最上层，由于沙尘阻碍了众人的视觉，宁次再度使用白

眼察看四周，忽然ジャコウ和ロシカク从中出现，同样这战是必败的，请放心趴去，当敌人想了结众人时，贺意及卡卡西就在危急关头从眼前出现相助一把，进入战斗，方法很简单，利用卡卡西及贺意分别使用独有技能打开「写轮眼」及「八门遁甲」，再使用「雷切」及「里 莲华」便可轻易取胜。

战胜后ジャコウ和ロシカク会暂时彻离，而卡卡西将「忍犬帕克」交给鸣人，来到左方的另一端，这里存在着很多石碑，当中有3个能进入地下穴解除封印（用触控笔把石壁上的封字去除，又或是待一会时间同伴自然会帮你砍开岩石），当全数解除后来到上方的洞穴，在坛上看到第四面镜子，今次小李想以他的实力尝试取下，可惜爱生事的鸣人又再搞事，想借机会比小李快一步取得，令小樱对他另眼相看，众人被传送到「木之叶桥梁」，而且眼前出现的敌人正是佐助的哥哥鼬和鬼鲛，进入战斗，建议先对付鬼鲛后再慢慢解决鼬，因为鼬的「写轮眼」级数并不高，损害不太，而且「月读」命中率低，注意HP残余量，用普通攻击便可战胜并取得第四面镜子。

从木之叶忍者来到通传火影大人的消息，得知有股强大的邪气从「砂隐之村」散发出来，而我爱罗正在那边调查中，接到有关消息后，众人只好返回「砂隐之村」一趟。

返回沙隐之村，已看见砂之国村民正被邪气操控，鸣人使用「影分身之术」解决村民后，「手鞠，九郎」也一同出现，可惜身后突然来了3名邪气忍者，我爱罗等人会暂时离开，接下来就有赖鸣人了，其实那3名邪气忍者只是强化小卒而且，对鸣人来说，当然是小菜一碟，战胜后，从旁边会看见一名沙国小孩走出来，但刚巧再有一名邪气忍者出现，并想取下那小孩的性命，幸得我爱罗及时出手相助，现在还最后一个镜子，它的位置就在一个称为「边燎之火山」的地方，为了解除邪气飞散，「我爱罗，手鞠，九郎」决定加入我方小队一起封印灵兽。

众人前往「边燎之火山」中途遇见好色仙人自来也，他召出蛤蟆吉仔和龙妹送给鸣人。

吉仔特殊技能：可以跳上岩壁之上

龙妹特殊技能：可以穿越水上岩石

（注：有时间的话不妨利用吉仔和龙妹的特殊技能，取回木之叶森林一带及水晶之溪谷还未入手的宝箱）

第四章

从木之叶森林（砂隐村前路牌上方的平台左面），利用龙妹穿过岩石群，来到前方发现2个洞穴，手鞠便建议砂忍小队进入左方洞穴调查，而木之叶小队则进入右方洞穴调查，这里一带都布满岩浆，看来是个火山洞，其地形并不算复杂，而某些地方需利用龙妹才能通过，走了不久，在前方发现一堆岩石，可惜岩石坚硬无比，鸣人费尽气力也未能击破，看来只好想想办法才行，而另一方面的砂忍小队，在这里可以找到两件九尾装备，来到途中在上层遇见下层的鸣人，我爱罗见他狼狈得，只好帮帮他，便令手鞠使出巨大的铁扇把岩石全数吹飞（顺／逆时针方向不停转动），再次控制木之叶小队来到上方利用岩块作踏脚石绕过对岸，但岩浆不停沿同一方向流动着 待一会时间后，连小樱也等得不耐烦，控制砂忍小队走到鸣人上方，看到鸣人的情况，我爱罗也感动无言，想了想便利用后方的岩浆瀑布使用土遁术把其一分为二，鸣人看见后也大赞厉害！

各人分别进入另一方的洞穴后，发现这里有两条绳子吊挂着什么东西似的，由于附近的环境太黑暗，便想把绳子燃点起来（向MIC吹气），成后功来到尽头遇见ロシカク，他还说邪气已入侵「木之叶」，看来要速战速决了，战胜后ロシカク再次使用「激龙掌」把众人击毙，幸得我爱罗使用「土遁 砂缚柩」把其消灭……

在坛前正想取镜时，火山已不停在震荡，看来快要火山爆发，但鸣人还是一口气冲到坛上，众人今次被传送到木之叶火影石像前，而小樱更看到站在对岸的正是佐助，鸣人瞬间来到佐助前叫道，但佐助并没有回头……

「啊——！」的一声，潜在佐助体内的大蛇咒印力量爆发出来，进入战斗，这场战斗同样是必败的，但必须要待佐助扣掉一定的HP，令他的大蛇丸力量解封成完全体才行，如果鸣门使用「螺旋丸」的话，佐助有机会会使出「千鸟」还击。

由于佐助的强力一击，把咱们同伴一次过全数击倒，鸣人已看不过眼，身为一起成长的佐助竟然变成如此，一怒之下发动藏在体内封印了的九尾力量，进入战斗，用2次「究极螺旋丸」加3~4次攻击后便会引发佐助的「暗黑千鸟」VS 鸣人的「究极螺旋丸」的剧情，电击交错，画面一转，这里漆黑一片，虽然鸣人不知刚才的一战谁胜谁负，但心里还是很担心佐助的去向，取得第5面镜子后，返回「木之叶」。

来到「木之叶大门」前，邪气已充斥整个村落，而各上忍们也在前线守卫着，进入忍者学校内，沿左方楼梯来到顶层和钢手对话，从话中得知需前往「破邪之谷」封印灵兽，途中钢手终于克制不了邪气入侵，幸得鸣人叫了一声「老太婆！」，意识醒来之制及时结印躯散体内邪气，并将此任务升为「S 级最终任务」。

第五章

来到「破邪之谷」，这里开始要小心点，因为出现的怪物都十分之强，进入神石洞穴内，ジャコウ从眼前突然出现，为了阻止鸣人封印灵兽，更捉拿ナズナ作威胁要鸣人交出5面镜子，鸣人激动得打抖起来，询问过鹿丸的意见后决定交出5面镜子来换取ナズナ，可惜ジャコウ收了物件后食言，并没有打算交出人质，这时，后方大门的四色珠飞散，更封上符咒令鸣人不能进入，牙便将兵粮丸喂给赤丸吞下，来一招「牙通牙」撞向大门，但对大门完全无效，鹿丸便提议先找回四色珠回来解封。

分别在左／右两方找回四色珠后放上大门解除封印，进入内部，来到前方地上写着「30」的地方，由于鸟居被封，只好想想地上字句的含意，鹿丸便想到可能是在该地方存在着30个人站着，鸣人听了便使用「多重影分身之术」（顺／逆时针方向不停转动），果然碰巧成功通过，来到中部发现两个传

送帖，当踏上其中一个帖子时，结果只传到旁边的帖子，看来又没有去路可走，这时，牙又想到利用赤丸携带其中一个传送帖从后方小洞前往另一端摆放，在洞内赤丸只要偷吃宝箱内的兵粮丸增强威力便可砍问大石走到外面，继续往前走，利用蛞蝓来到后半部份，而今次更要变出 100 人之多（顺／逆时针方向不停转动），就算鸣人怎样努力也难召出这么多的数目，当3次失败后，第4次使出「多重影分身之术」后终于能一瞬间变出100人出来，来到尽头，今次挑战的正是喋喋不休的ジャコウ，进入战斗，由于ジャコウ会不停使出替身，建议用技术来消灭他！

当战胜后ジャコウ用最后一度力气使出「忍法 咒缚杀」令众人动弹不得，这时一股强烈的地震，看来灵兽差不多要苏醒了，ゲンショウ秧着回头结了个手印，一招雷击术竟然打向ジャコウ身上，就这样把其身躯捐献给灵兽，鸣人勉强起来向ゲンショウ作出攻击，可惜却倒被轰飞开去，最后ゲンショウ使出「斗幻狂之术」吸收木之叶忍们的能量，鸣人多次尝试走过去也无法帮助同伴，眼巴巴看着ゲンショウ注满能量。

终 章

在黑暗中，鸣人的脑海里浮现了同伴们的呼唤，这种力量再次唤醒体内的九尾力量，鸣人已怒得进入疯狂状态，一记横扫便把同伴脱离攻击范围，更誓言不会放过ゲンショウ，进入战斗，和佐助时的一样，用2次「究极螺旋丸」加3~4次攻击便能胜出。

在黑暗中，鸣人的脑海里浮现了同伴们的呼唤，这种力量再次唤醒体内的九尾力量，鸣人已怒得进入疯狂状态，一记横扫便把同伴脱离攻击范围，更誓言不会放过ゲンショウ，进入战斗，和佐助时的一样，用2次「究极螺旋丸」加3~4次攻击便能胜出，当胜利后，鸣门再使出「究极螺旋丸」把ゲンショウ轰出外，并且取回5面镜子，众人利用镜子封印灵兽，正打算回木之叶时突然发出巨响，传说中的灵兽和ゲンショウ二合为一出现在大家眼前，就算是印镜也阻挡不了它强大的力量，来到最终战，一向以来我的攻略风格，最终BOSS还是留待大家亲身体验吧。

好不容易终于消灭了灵兽，而邪气到渐渐消失去，鸣人分别和ナズナ及砂之忍们道别后又再次回复和平的忍者世界！接下来木之叶还有很多任务等着我们啊！

隐藏要素

——其他部分人物的加入方法

我爱罗の认识札
5.6.0.1
0.3.0.0
4.7.2.8

勘九郎の认识札
1.5.0.7
6.0.8.0
0.3.4.2

手鞠の认识札
0.7.4.0
0.2.8.1
3.0.6.5

伊鲁卡の认识札
6.8.0.3
0.0.2.0
7.1.5.4

三代目火影の认识札
4.6.1.0
7.0.2.3
0.5.0.8

大蛇丸の认识札
1.4.0.0
6.3.8.2
0.7.0.5

佐助：Wi–Fi只要打赢一场去跟红豆左上的人换忍识

纲手：Wi–Fi打20场就会自动入手（不管输赢）

自来也：Wi–Fi打10场就会自动入手（不管输赢）

再不斩：破关后打生存组手第二项100胜

白：打赢一场Wi–Fi会看对方的设定而拿到一种手形　集10种不同手形同样跟红豆左上换忍识

猿魔：集20种不同手形跟红豆左上换札

九尾鸣人：集100点点数跟红豆右上换忍识

咒印2佐助：30种不同的手形

鬼鲛：组手中打敌人是他和鼬的那一关，并得到上忍评价

MARIO HOOPS 3on3

《马里奥篮球3on3》是近年来连续问世的《马里奥》体育系列中比较异色的作品。游戏中的篮球规则是现在都市中流行的“街头篮球3on3”，简单明快又富于技巧性。很多玩家们熟悉的经典游戏形象都在本作中出现，将炽热的“3on3”比赛演绎得淋漓尽致。

NDS	任天堂	2006年7月27日
	SPG	1-2人/4800日元
马里奥篮球3on3		

人物篇

在本作中游戏人物根据自己的能力或者说是体型被分为了“全能型”“力量型”“速度型”“技巧型”以及“智力型”5种。不同的类型都有其各自的侧重点，玩家在游戏时可以根据自己的喜好进行选择。

全能型：顾名思义，全能型就是各种能力比较平均，带球、传球、跑动速度、投篮准确性以及扣篮速度都处于标准水平。这些能力中没有明显的弱点，但这也意味着这类角色相较于其他类型的人物没有明显优势。与其说是全能型，倒不如说是各项能力平均的平庸类型。

力量型：力量型的角色从硕大的体型就可以看出来，以库巴和大金刚为代表。力量型的角色在防守方面有很大的优势，防守面积大、断球凶狠；在进攻方面力量型角色的大力扣篮力量大、速度快很难被防守队员干扰。而且力量型角色的大力扣篮十分震撼，能带给玩家不小的爽快感。但是力量型角色在速度方面劣势明显，如果被对方在前场断球之后快速进攻，力量型角色很难追上。而且力量型角色运球速度很慢，很容易被防守方断球。

技巧型：技巧型角色的运球以及传球能力突出。运球速度快，可以很轻易完成变速运球、胯下运球等动作，还能转身过人。技巧型角色最大的优势就是三分命中率高。当比分落后时候外围的蓄力三分球也是追分必备手段之一。但是由于体型的限制，技巧型人物在扣篮时很容易被干扰，所以用这类人物扣篮时不要贪图扣篮时候那几个金币，直接把球扣进就好。为了金币而扣篮不成就得不偿失了。

速度型：速度快是这类型人物的最大优势，在进攻时快速突破能够给对方的防守造成极大的混乱。当对方快攻时，速度型人物的回追速度很有优势能够在最短时间内追上对方运球队员，延缓对方的进攻速度。但是速度型的人物身材都比较弱小，和技巧型人物一样在扣篮时很容易被干扰。而且在半场防守时由于体型弱小，很容易被人突破。

智力型：智力型的人物可以说是技巧型与速度型的结合体。无论是变速运球、转身运球还是变向突破都能够轻松完成，可以说是将技巧型与速度型的优势集于一身。但是相对的，两类型的缺点也被继承：扣篮时速度十分缓慢，即使是力量型的人物防守在稍远的距离也能跑过来对其扣篮进行干扰。所以此类选手在使用过程时多蓄力投篮得分是不错的选择。

具体的人物类型请参看下面的表格。

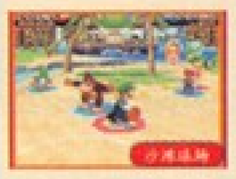
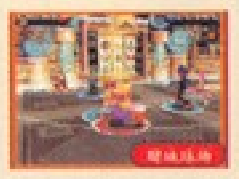
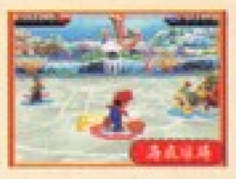
全人物介绍及隐藏人物出现方法

人物	类 型	出现条件	必杀类型
	全能型	初期可用	M
	全能型	初期可用	M
	技巧型	初期可用	▽
	技巧型	初期可用	▽
	全能型	初期可用	M
	力量型	初期可用	W
	技巧型	初期可用	W
	力量型	初期可用	M
	速度型	初期可用	M
	速度型	初期可用	B
	智力型	在normal难度下取得蘑菇杯的冠军	N
	全能型	在hard难度下取得蘑菇杯的冠军	▽
	速度型	在normal难度赢得火力花杯	▽
	智力型	在hard难度下赢得火力花杯	B
	力量型	在normal难度下赢得星星杯并获得银杯评价	B
	智力型	在normal难度下赢得星星杯并获得金杯评价	M
	智力型	在hard难度下赢得星星杯	S
	全能型	在normal难度下赢得彩虹杯	N
	技巧型	在normal难度下赢得彩虹杯并取得银杯评价	☆
	智力型	在normal难度下赢得彩虹杯并取得金杯评价	☆
	速度型	在星星杯的隐藏沙漠关中当场地中领先对手100分后仙人掌会出现。此时就上前不停的拍它，数次之后等仙人掌会跳出来。比赛结束就可以入手。	S

场地分析

游戏中共提供了16个比赛场地，这些场地中几乎都可以找到马里奥系列游戏的影子。例如路易鬼屋、库巴城堡以及海底世界等。最令人感到意外的莫过于彩虹杯中的隐藏关卡一飞空艇球场。即使没有注意过本作制作厂商的玩家也可以根据这个场地知道本作是SQUARE · ENIX负责制作的。在游戏中每个场地都有其自己的特点，甚至有的场地还有自己的专属道具。

全场地简介及隐藏场地出现方法

场地	场地简介
	游戏初始场地，和普通的篮球场几乎没有什么区别。持球拍击地面的问号时会出现金币，无球队员踩上去后会变成道具。相当普通的一关。
	海景优美的场地，场地一侧是海，所以运球以及人物移动时要注意。踩到水后人物的移动速度会明显下降。而且当远景的海中出现海盗船的时候，船会向场地内发射炮弹。炮弹的落点是随机的，而且炮弹爆炸波及范围很大。炮弹下落时会有声音，可以根据声音判断炮弹与玩家的距离。
	悬在半空中的场地，背景是“万年被绑女”碧奇公主的城堡。这个场地也没有太多的特别之处，只是在场地中会不断有飞鱼出现。当玩家持球接触到飞鱼后金币数会加1。
	此场地是隐藏场地，入手方法是在沙滩球场中在下午16点－19点之间取得比赛胜利，并且比分要在800分以上即可出现（限杯赛模式，难度不限）。黄昏沙滩和沙滩球场几乎相同，只是将景色换成了黄昏后的沙滩。在游戏之余欣赏一下背景中的黄昏，也是一种不错的享受。
	在大金刚游览船上的球场，游船在河流中不断向前行驶着。船身会有轻微的晃动，但是基本不会影响玩家对人物的控制。从比赛的下半场开始会有大金刚游戏中标志性的木桶在场地中滚动，玩家在游戏时要注意躲避。
	路易的鬼屋相信大家不会陌生。场地上空漂浮着不少可爱的幽灵。这些幽灵接触到球后会把球抢走，要拿回球就得走到他们下面或者从他们身上跳过才行。游戏中任意一个人物吃到闪电后幽灵们会暂时消失一阵。
	场地中的篮筐是两株大型的食人花。当玩家想要扣篮得分时，食人花会毫不犹豫地把进攻队员撞倒在地。即使是必杀技中的空中接力扣篮也不能幸免。在这个场地中，玩家还是老老实实地投篮得分吧。
	隐藏关卡，出现条件是当食人花睡着，也就是鼻子出现泡泡的时候扣篮得分（限杯赛模式，难度不限）。毒气球场是与戴茜花园十分相似的一关。唯一的区别是当玩家想扣蓝得分时就会有毒气放出。毒气对进攻和防守队员都有影响。所以本关中投篮，尤其是蓄力三分球依旧是有效的进攻武器。
	在场地中布满了不断行走的炸弹。炸弹可以抓起来后进行投掷，和普通炸弹差不多。扔出去后要等几秒后才会爆炸。
	在球场的两侧有巨大的老虎机。游戏场地中的问号会变成紫色，此时运球走到问号上用球砸上去就会得到本关的特殊道具“紫金币”。紫金币的作用是在得分后可以开启老虎机，每个金币代表老虎机中的一行，一共三行。会根据老虎机转出的结果给予相应奖励。
	坐落在库巴城堡外的球场，场地周围布满了岩浆。场地中出现圆形的红色区域时要小心，因为很快就有火球会从红色区域中跳出。只要接触到就会被烧着并且持续一段时间。在比赛后期还有火苗型怪物出现，碰到就会被烧，而且在一定时间后会自爆。地上的问号踩上去后会变成大石块从天上掉下，要注意躲避。
	隐藏关卡，在赌城球场中得分超过800便可出现本关（限杯赛模式，难度不限）。本关要注意的就是场地中央的龙卷风，千万注意不要被卷到龙卷风中。还有就是本关中能够打出隐藏人物仙人掌。
	本关是在冰面上的球场。场地非常滑，但是对进攻方的影响不大。防守者在此断球时会扑倒在地并会向前滑行一段。本关还有专用道具冰凌，使用方法与绿龟壳相似，不同的是冰凌带有冰冻效果。被打中后会被冻在冰块中几秒钟。
	海底球场中由于场景是在海底所以人物移动速度特别缓慢。场地中不时有乌贼出现，并且会吸住篮球，所以在比赛时要特别小心。本关还有专用道具——宝箱怪，用宝箱怪来阻止对方的进攻是不错的选择。
	又是一个在船上的场地。场地中会不断出现炮弹在球场上滚动，碰到后便会引起爆炸。而且在船的四周还有海怪的触手拍打着球场，所以在游戏时要特别小心。总体来说是比较有难度的一关。
	不愧是SQUARE · ENIX的作品，游戏中的最终隐藏场地竟然是飞空艇。场地里没有什么特别，本关的难度来自于由黑、白魔导士与忍者组成的FF队。相信很多玩家玩都这里时都曾经想过砸掉手中的DS……

道具篇

道具一直都是马里奥系列中的重要组成部分。在本作中除了我们所熟悉的金币、红金币、红蘑菇以及无敌星星等之外还增加了如紫色金币、炸弹等道具。

作用各异的道具会使游戏中的娱乐性以及偶然性大大增加。所以当有道具出现的时候千万别犹豫，拿起来使劲扔向对手吧！

	金币： 普通金币每吃一个分数增加1。
	红色金币： 等于10个普通金币，每吃一个增加10分。
	紫色金币： 赌场的专属道具，吃到后得分可以开启老虎机。根据吃到的数量不同开启老虎机1－3行。
	红蘑菇： 短时间内速度上升。
	紫蘑菇： 短时间内速度下降。
	绿龟壳： 向投掷方向直线攻击，可以反弹，只能攻击地面。
	红龟壳： 向投掷方向进行跟踪攻击（无论投掷方向的人是否持球）。
	蓝龟壳： 追踪篮球进行攻击，并且附带爆炸效果。
	星星： 短时间内无敌，此时可以将对手撞倒。

闪电：	除自己以外的所有人全部被闪电击中倒地。
香蕉皮：	拣到后扔到地上，当人踩到后会摔倒。
炸弹：	扔出去后会爆炸，范围很大。使用时要小心。
问号方块：	拣到后放到地上，开始是红色之后变为黄色。人站上去后会摔倒。
冰凌：	冰雪世界专用道具。扔出后直线攻击，附加冰冻效果。
宝箱怪：	海底世界场地的专用道具。扔出后效果和绿色龟壳基本相同。

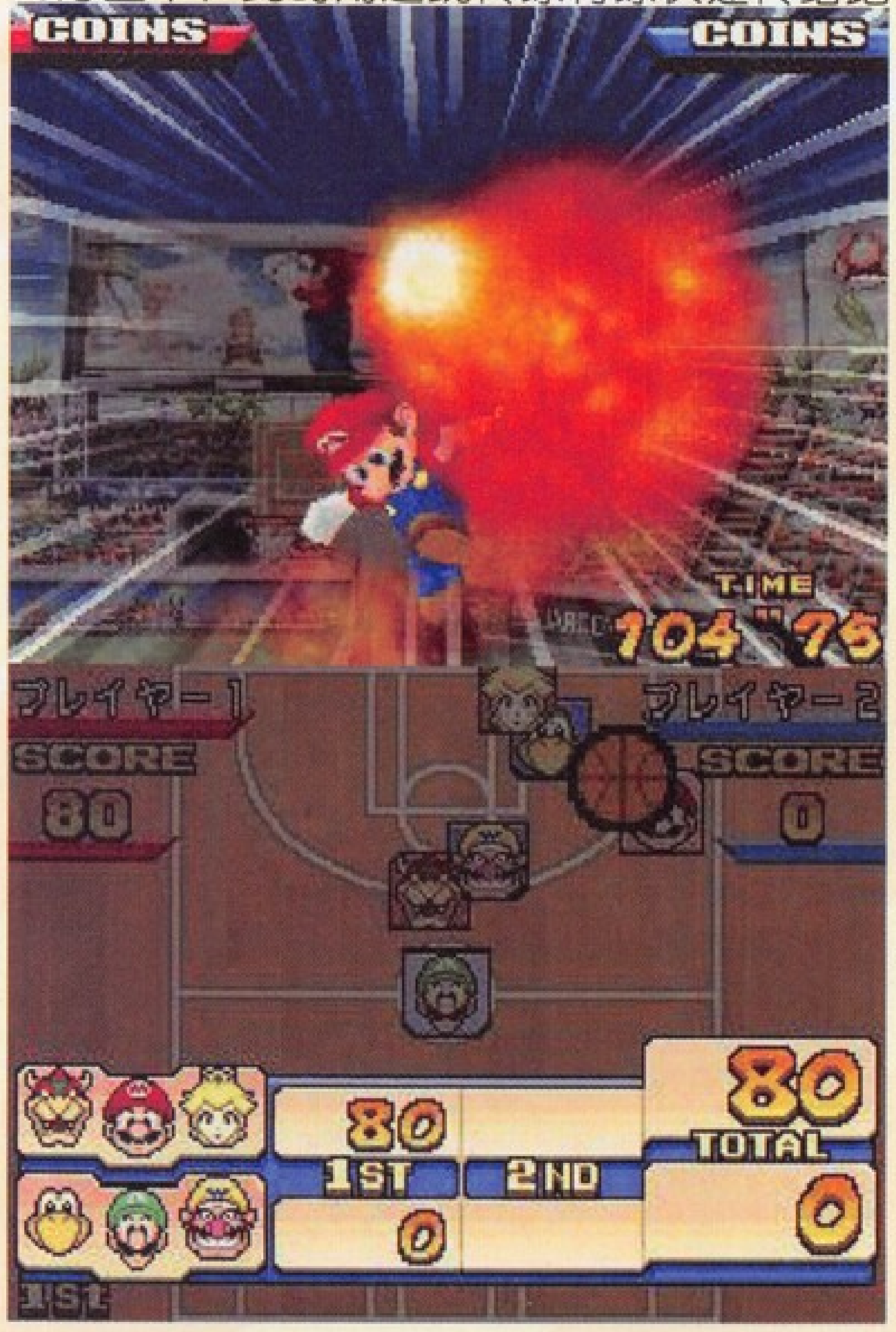
游戏心得

一、关于组队人物类型搭配：

游戏中提供了 5 种类型的人物供大家选择。正如“一千个人心中有一千个哈姆雷特”一个道理，在游戏中人物类型的搭配在每位玩家心中也有着不同搭配方式。下面就介绍下笔者常用的几种搭配。

1、“一大带两小”：所谓的“一大带两小”就是用一个力量型角色加两个技巧型或者速度型的角色组队。这样的组合可以说是攻守平衡型的组队方式。在进攻时无论时用速度型的人物进行快攻；使用技巧型人物在外围投蓄力三分球；用力量型的角色大力扣懒都是得分的有利手段。

2、“技术＋两速度型”：技巧型加两个速度型人物的组成的队伍是纯攻型的队伍。当本方拿到球时候本方的其他队员会快速跑向对方篮下，此时用起跳传球将球快速传给跑



向对方篮下的队友。这时几乎所有的防守队员都会被甩在身后，此时是立刻扣篮还是将球传出给外围的技术型人物投蓄力三分球就看大家的选择了。

3、“全力型”：三个力量型角色组队那绝对是重量级的纯防型队伍。力量型角色防守面积大，三个力量型角色组队那可以说是铜墙铁壁了。在防守时跟上移动者的脚步并且当防守壁变红时迅速断球，而且力量型角色的防守面积

大使得敌人很难接近篮下扣篮得分。进攻时的大力扣篮绝对是相当爽快的得分方式，不过要注意力量型角色运球能力很差在进攻推进时建议使用起跳传球推进。但是全力型队伍的最大弱点就是移动速度太慢。在遇到 FF 队这样的对手时就很难防守了。

二、防守的心得：

1、在防守时千万不要一味的只顾着向下划来断球，要多使用场地内的道具。合理的使用场地中的道具往往可以达到事半功倍的效果。例如炸弹、冰凌以及蓝色乌龟壳都是阻止对方进攻的不二选择。

2、当防守时如果对方利用快速转身过人突破了我们的防守后，并且我们使用的防守队员的速度没有对方的速度快时切记不要用当前的防守队员进行回追。此时要马上换人再对其进行防守，如果用被突破的队员去追的话将会使自己处于十分被动的境地。

3、当对方进攻队员准备扣篮时防守方一定要控制防守队员到进攻者身边后再起跳。每个人在起跳进行扣篮干扰时的干扰范围跟其身材有关，即体型面积越大的人物防守面积越大，反之亦然。所以根据所使用人物的不同要调整好适当的距离再起跳防守，否则使劲划了半天触摸屏却没有起到任何防守效果就得不偿失了。

4、在防守过程中如果对方要发动必杀技或者要蓄力投篮时要马上干扰对方。此时不推荐在触摸屏划↓进行短球，因为这样未必能在最快的时间内将球打掉阻止对方。个人比较建议此时在触摸屏划↑＋↓进行跳跃攻击。跳跃攻击是范围攻击，所以无论是否能碰到皮球只要对方进攻队员在防守者攻击范围内其进攻就会被阻断。

三、进攻的心得：

1、相信不少玩家在玩本作时候都选择用扣篮的得分方式。的确扣篮得分除了在得分之余还为游戏增加了不小的爽快感，但是扣篮得分和必杀技得分却又是最容易被对手干扰的得分方式。所以在这里笔者建议大家多用三分内

的投篮以及上篮得分，虽然得分方式并没有之前提及的两种得分方式的欣赏程度高但却是十分实用和有效的。

2、在进攻过程中最好不要让力量型的角色运球推进。如果想让力量型的角色进攻的话，应该先找其它类型的人物运球到前场后，再传给力量型角色。力量型角色运球时的球速过慢，十分容易被对方断球，尤其当对方速度型或者智力型角色进行防守时被断球的几率十分高。

3、必杀扣篮虽然观赏性与爽快感几乎满点，但个人感觉实用性并不是很高。发动必杀技首先要在触摸屏完整的画两次使用人物所对应的必杀技图案，而且在画图案时不能太快。这也就意味着防守方有充足的时间对必杀技的发动进行干扰。如果必杀技发动被阻断了不仅仅失去了球权还要损失一定数量的金币，这笔买卖就太不合算了。所以建议玩家在吃到闪电或者星星等防守者失去防守能力时再放心的使用必杀技。

游戏小贴士：

想说的是游戏时拿 NDS 的姿势。如果是用按键玩本作的话那可以忽略这一段。由于操作时候要左手拿着 NDS 并且要控制人物的一定和换人而用右手不断点击屏幕，长时间的玩游戏后会造成左手的酸疼。所以建议各位在玩游戏的时候将 NDS 的右半部分放在诸如抱枕之类的东西上。这样会减少左手承受的重量不会在长时候玩游戏后使右手酸疼。

游戏剧情

序幕

日本战国时代，在以“忍”支配世界的组织“阳炎座”中，爆发了战争。被卷入战争的恩师和弟子们中包括了东忍流的力丸和彩女。继承了名刀·十六夜而成为东忍流头领的力丸和彩女，选择了追随乡田家当主乡田松之信的生存道路。

战后两年

在乡田松之信手下两人数次完成任务这次他们前往了离乡田国境很近的山间小村，才贺村。这次的任务是保护一个重要的人。他们很快找到了那个人并等候新的指令。但是，这时他们遭到了袭击。到底是为何呢?

概要

邻接乡田的有两个国家。从乡田松之信的父代就结成同盟关系的赤间，以及合并了户田领土的强国八角。由稀世猛将·八角景正统帅的八角国是新兴势力，以它强大国力和兵力威胁着周边诸国。统治小国赤间的时赖，对八角的急速强大感到恐慌。于是将自己的女儿志津姬嫁给景正，借此结成同盟关系。但是志津姬从景正身边逃了出来。正当她在乡田国境的才贺村遭受到追击时，松之信命力丸和彩女前去救助。受到袭击的志津姬躺在床上。前来追击的武士们包围了村子，力丸和彩女和他们展开了防卫战。志津姬终于好转，但武士们的攻击仍在继续……

基本操作

操作:

A：防御

B：跳跃

X：使用忍具／回收陷阱

Y：攻击

L：切换忍具

R：切换忍具

系统介绍:

任务:

任务分为敌全灭，救出，守护，打倒头目，隐秘，大将战。

敌全灭：将所有敌人全部消灭后过关。

救出：来到指定救出对象处过关。

守护：阻止敌人靠近指定对象或地点。

打倒头目：打倒某个指定头目。

隐秘：不能被敌人发现。

大将战：也就是BOSS战。

以上是主线流程中的任务分类。并非所有任务都必须完成，而且某些任务有挑战期限。另外得到任务卷轴后可以接一些特殊的任务，具体资料还未出炉。

商店:

商店内可以买到各种忍具，也可以将自己手头上忍具、卷轴、绘、材料等卖出。商店内出售的商品品种数量由村子重建度决定。

忍具:

忍具是本作中非常重要的要

素，游戏中一共收集了90种以上的忍具，忍具分为回复，陷阱，投掷，放置四种类型。

回复型忍具：用来回复HP或者解毒等。

陷阱型忍具：设置陷阱后，当敌人踩上陷阱时发动。陷阱型忍具均可回收，可无数次使用。

投掷型忍具：投掷后给予敌人一定伤害或某效果。

放置型忍具：类似与陷阱型忍具，但是放置一个忍具只能使用一次，而且某些忍具不能回收。

忍具制作：

消灭敌人会掉落材料，场景中也会有些现成的材料，用这些材料可以制作忍具。当然前提是必须学会忍具的制作，学会忍具制作有两种方法，一是完成救出任务，二是得到制作忍具的卷轴。制作的忍具有一定几率带有星号，如果连续做出两个带有星号的忍具，那么第二个忍具则带有两个星号，带星的忍具比普通忍具威力更强或者可以带的更多。活用忍具可以更轻松的完成任务，也可以轻松造成连杀。

忍杀和连杀：

所谓忍杀指的是杀人的方式，游戏中一共有9种忍杀，分别为：斩，刺，贯，毒，爆，溺，咬，笑，惊。每次忍杀都可以得到相应的绘。两次以上连续攻击造成敌人死亡则形成连杀，忍杀和连杀是游戏最大的亮点。要形成多次连杀不但要活用忍具，而且要看好时机，对于忍具的摆放也很有讲究。连杀不仅可以带来游戏中难得的爽快感，还可以带来大量财富，一次连杀中每次忍杀都可以使敌人掉落一件材料，而且可以得到大量的绘，想要赚钱就要多用忍杀。另外，一次连杀中同一忍杀最多8次。

连杀心得：

1，竹串和地雷是形成连杀比较常用的方式，摆放时注意距离，竹串的弹飞距离大约是一个人的身位，地雷则是两个人左右的身位。

2，当敌人掉入水中后HP会慢慢减少，此时在敌人位置连续跳砍会形成溺斩溺斩溺斩……

3，菱角镖可以扔在同一位置，所以在同一地点扔8个菱角镖的话……

首先序章是让玩家熟悉一下，操作所以没什么难度可言。

任务开始

竹林（一）任务：消灭所有敌人

练练手吧，顺便熟悉下地形，多用背后暗杀，敌人的AI低的可怜。

竹林（二）任务：阻止敌人突破防御线

玩家一出来的地点就是要守住的地点，敌人会龟速的到达防御线（敌人到达防御线没及时杀死，任务就失败）；一但敌人出现，下屏地图就以小红点闪烁提示玩家，敌人的现在位置，冲过去干掉他吧。

竹林（三）任务：阻止敌人突破防御线

参考 竹林（二）即可。

竹林（四）任务：消灭所以敌人

把地图上的全部敌人杀死即可。

竹林（五）任务：任务：击倒敌方boss

敌方boss的位置在地图正上方（黄色衣服?）。

救出（一）任务：救出村娘

村娘在地图右上角，绿色点表示；任务完成后得到手里剑的制造方法。

救出（二）任务：救出村匠

村匠在地图右下角，绿色点表示（从水路过去可以一个敌人不杀完成任务）；完成任务可以得到麻痹团子和竹串的制造方法。

救出（三）任务：保护村匠把敌人全部消灭

村匠在地图中间（建议快速找到村匠，被敌人先发现村匠任务就失败）；任务完成可以得到地雷的制造方法。

救出（四）任务：救出村匠消灭所以敌人

村匠在地图右下角绿点表示，任务完成可以得到到トラはさみ和かんしせく玉。

救出（五）任务：救出村娘（敌人发现先村娘任务失败）

村娘在地图左下角绿点表示，完成任务得到制造毒命丹和毒团子的方法。

救出（六）任务：保护村娘把敌人全部消灭

村娘在地图右下角，完成任务得到制造まき菱和药膳わにさり。

救出（七）任务：救出村匠

村匠在地图右下角绿点表示，任务完成得到毒雾和烟玉的制造方法。

救出（八）任务：隐秘的救出村娘（玩家被敌人发现任务失败）

村娘在地图的右上角附近，任务完成得到带毒的手里剑制造方法。

救出（九）任务：救出村匠

村匠在地图的中间高台上，完成任务得到爆风车的制造方法。

救出（九）任务：救出村娘

村娘在地图的左上角，任务完成得到神命丹的制造方法。

岩场（一）任务：将敌方boss击倒

boss在地图中间的高台上，红色衣服。

岩场（二）任务：消灭全部敌人

多去高处的石台看看，敌人多数在上面。

岩场（三）任务：消灭全部敌人

敌全灭。

岩场（四）任务：击倒敌方boss

boss在地图左上角。

岩场（五）任务：消灭所有敌人

敌全灭。

影 任务：消灭全部敌人

这和岩场的地图是一样的，敌人分布比较散，多找找（中间的高台没有敌人）。

水边（一）任务：阻止敌人突破防御线

请参考竹林（二）。

水边（二）任务：消灭全部敌人

敌全灭。

水边（三）任务：消灭全部敌人

敌全灭。

水边（四）任务：阻止敌人突破防御线

再次参考竹林（二）。

水边（五）任务：击倒敌人 boss

boss 在地图右下角水中的高台上。

山林（一）任务：消灭全部敌人

敌全灭。

山林（二）任务：击倒敌人 boss

boss 的位置比较明显。

山林（三）任务：击倒敌人 boss

boss 在地图左上角（陷阱对他无效）。

山林（四）任务：消灭全部敌人

敌全灭。

山林（五）任务：阻止敌人突破防御线

再次参考竹林（二）（必须在这里重点说下，本人在这里重打2次才过）尽量在前面的路口多放一些陷阱，敌人HP比以前提高了一点，不要到处乱跑，乖乖的呆在防御线那里，背后暗杀对敌人不能一刀死；被敌人发现的话敌人会呼唤另外的同伴过来，注意呼唤出来的敌人是从防御线那里出来。

野生的咆哮　任务：击倒BOSS

首先必须找到粮食仓，粮食仓在地图的左上角，到达粮食仓后在这里玩家将遇到游戏里的第一个BOSS熊；本BOSS有2种攻击方式，1直线冲锋攻击玩家，2扔木头攻击玩家多利用陷阱吧，两下就可把熊干掉。

萝雨任务：击倒恶之介

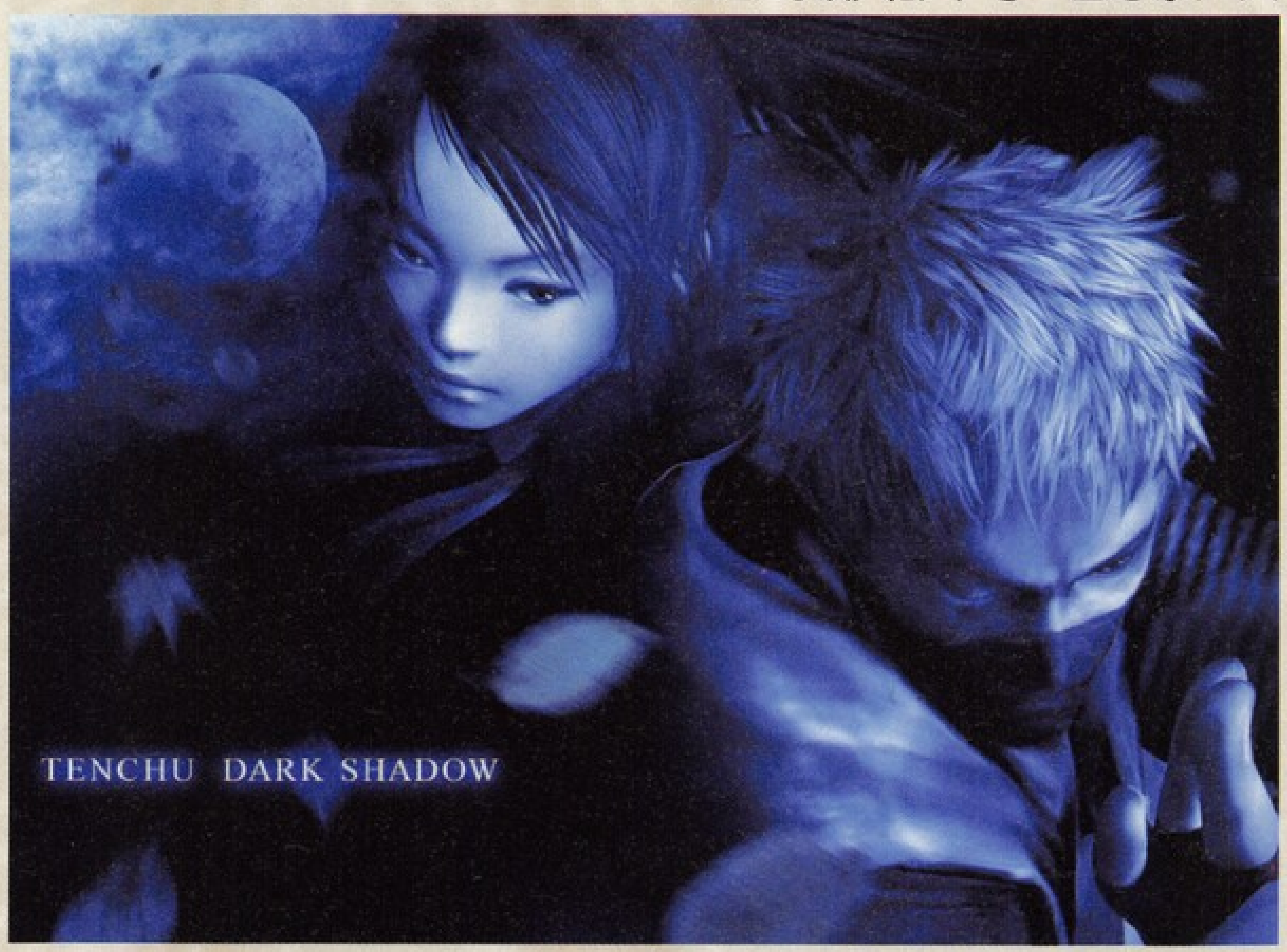
这个BOSS很简单，普通攻击对BOSS无用，以为BOSS经常防御，所以只能利用忍具，活用手里剑和竹串是制胜的关键，注意BOSS身边的小兵是无限出的，重点攻BOSS就行。

月夜草任务：击倒BOSS

和BOSS 1V1 注意BOSS会多重影分身，变成2个，都要打倒才行。

预兆任务：消灭全部妖怪

注意妖怪不可一击必杀（MS后面的敌人都不可一击必杀）火



焰攻击防御无效。

呼び声任务：击倒BOSS景正

移动做战，一直往下跑，边跑边放置陷阱利用地雷和竹串，BOSS会直线追过来，让BOSS追上吧，你会发现胜利是来的多么容易。

母として任务：追击志津姬

（地图1）跑到地图左下角（地图2）跑到地图左上角即可。

冥王复活任务：最终BOSS击倒

这里必须连续打2个BOSS，第一个是景正（原来他没死，真是小强）景正有2种攻击方式，1快速移动到玩家身旁进行砍杀，速度很快，2魔法攻击不可防御，范围广，攻击伤害高，在狭窄的房间内很难闪开；对付景正不能硬拼，首先跑到地图上方，更加狭窄的过道内，快速放上陷阱，等待景正冲过来，如此几次即可干掉景正。

终于迎来了最终BOSS魔化的志津姬，和景正的攻击方式差不多，而且战斗的地方也宽广了不少，很容易闪开志津姬的攻击，都到最终BOSS了，有什么好的道具都往她身上招呼吧；最后志津姬倒下，冥王城倒塌；力丸和彩女看到了久违的阳光。

全boss秒杀心得

首先介绍一种布置陷阱的方法：轮回杀阵！（自己起的名字……）

按下图放竹签：

→ → → ↓ 是八轮杀阵

↑ ← ← ←

→ → ↓ 浜是六轮杀阵

↑ ← ←

→ ↓ 是四轮杀阵

↑ ←

这样布阵的好处是：只要BOSS踩中一个陷阱，那其他的陷阱他也就肯定躲不开了……

BOSS1：熊

上来跑出敌人视野，放一个六轮杀阵，然后等BOSS去踩就可以了。

BOSS2.恶之介

上来往右下跳入水中，BOSS会进入"视"的状态.马上从下边上岸从BOSS正下放往右放一直线的竹签，等BOSS走过来踩就可以了.另外陷阱从上往下摆不是秒不了BOSS，但这样做的话BOSS死后身上的卷物会掉进水里。

BOSS3.黑风

和熊打法一样，不同的地方在于：黑风用四轮杀阵就能秒。

BOSS4.景正

最简单的BOSS战，上来往下跑，跑出敌人视野后从上到下一串陷阱，等BOSS来踩就可以了。

BOSS5.志津姬

最终BOSS战了，这关超BT！

上来在屋子任何一个角落里放一个六轮（我比较喜欢放在右上），然后等BOSS飞到陷阱附近时扔一颗爆玉，要求BOSS必须落在陷阱上，爆贯杀！

这个说起来简单，实际操作极为BT的BOSS经常会在你放陷阱时扔过来一堆飞行道具，然后让你被自己刚刚放好的其他陷阱秒掉。

以上就是天诛·暗影的全BOSS忍杀方法。和系列历代作品一样，本作的动作系统能够很好体现玩家的个人习惯，祝大家能够在这款NDS作品上摸索出一套属于自己的“功夫”。

仍将进化的NDSL ——NDS综合评论

文／严俊

任天堂在掌机领域向来都是不缺少竞争对手的。

虽然几乎每一代掌机在硬件机能方面都慢对手一拍，但每次也都能化险为夷顺利过关。可以说，为此任天堂似乎失去了一些应有的危机感，所以在面对SONY强有力的挑战时，一开始显然是落了下风。抛开机能不说，首先在外观设计方面，旧版NDS就远不如PSP来得时尚，还记得在2004年美国E3展上，二者正式对外界公开的时候，NDS的造型令人大失所望，感觉太过保守。虽然笔者是标准的任迷，不过我也不得不得承认，确实毫无美感可言。那时的NDS主机在设计方面明显不够紧凑，留下了很多可以进一步精炼的地方。反观PSP，则从一开始就完全体现出SONY制造流行时尚的风格。不可否认，PSP的设计是非常成功的，这种“一气呵成”的气势也是SONY至今都没有对PSP进行改良的原因所在。

好在，任天堂在2004年E3展上也意识到了自身的严重缺陷，在正式发售前闪电公布了重新设计的机型。除了结构更为合理之外，机体终于体现出了一点时尚感，至少在外观方面不再差PSP那么远了，这对玩家来说无疑是一个天大的惊喜。现在回过头来想一下，如果当时NDS就按照E3时公布的造型发售，局面恐怕会发生一定的变化。可以说，这是DS第一个具有命运转折点意义的时刻。

之前说过，任天堂掌机的机能总是要慢对手一拍，当然这一次也不例外。发现外型与对手的差距后或许还可以在短短几个月时间内改良，但却无法彻底把内部部件全部更换掉。很多第三方游戏厂商都制作过同时对应NDS和PSP的游戏，其中，最让任天堂感到汗颜的就是南梦宫的《山脊赛车》了。PSP版本《山脊》直到现在都是PSP的标志性游戏，记得当时很多电玩店都把山脊作为店头演示，那堪比家用机效果的完美画面为PSP的硬件销售作出了巨大的贡献。相比之下，DS版本不要说是成为主力游戏了，基本上就是一个用马塞克堆出来的方块集合，特别是和PSP版本对比之后，感觉差距太大太明显了。如果只比较这一个游戏的话，似乎NDS要差PSP两个档次，在比较重视画面的玩家眼中甚至“还不如不要发售的好”。

客观的说，NDS虽然是打着任天堂这块金字招牌，但是在发售初期也只是和挑战者勉强打了个平手而已，在我国的人气度和销售情况还远远落后于PSP。如果不是任天堂拥有一批极富创意的好游戏的话，恐怕情况还要更加糟糕。笔者认为，这是任天堂高层始料不及的，总以为凭借传统就能轻易占领市场的思维定势在当时PSP的热销面前无异于遭到一记当头棒喝。任天堂终于被打醒了，并开始酝酿对策，那就是把NDS的外观甚至是屏幕都再次改良。这一次进化的幅度远远大于从E3机型到正式机型的演变，可以说达成了“改头换面”的程度。重新设计的NDSL和之前厚重的NDS相比，结构变得更为紧凑更为小巧，更符合掌机也就是便携的理念，就连屏幕都进化成了更鲜更亮的全透液晶板。如此一来，NDS液晶屏幕的级别和PSP持平了，而且外壳还采用了在电脑笔记本界非常流行的钢琴烤漆工艺，时尚程度丝毫不亚于PSP。

总而言之，NDSL的出现彻底改变了任天堂古板保守的企业形象。NDSL一经推出，立刻引发了抢购热潮，甚至在很长一段时间里都处于脱销状态，国内市场更是一度被炒到了2400元人民币。在NDSL已经发售了好几个月的情况下，任天堂推出的每一款新色主机都还会造成流行。日版贵族粉发售时的店头长龙至今令人记忆尤新，这充分说明了NDSL的成功。

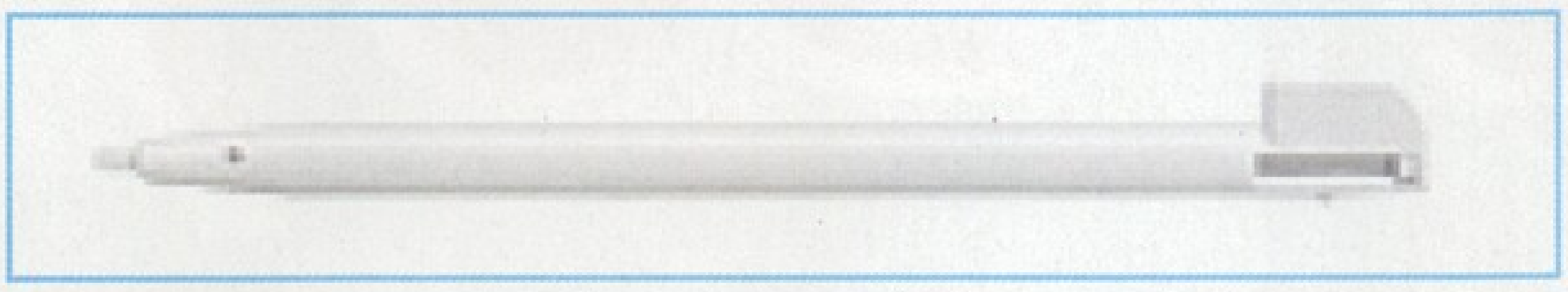
NDSL的推出是DS第二个非常重要的命运转折点，至此才算拿出了真正的实力，销量一路飙升，把竞争对手远远抛在身后。单就日本地区来说，现在PSP的周销量只有NDSL的四分之一而已，次世代掌机的胜负似乎也逐渐变得明朗起来，就连SONY高层也不得不对外界公开承认PSP在全世界范围内陷入苦战。

说到任天堂，我们就一定要提到神游科技。作为任天堂在中国市场的代理厂商，神游不但为广大玩家引进了任天堂旗下的各大掌机，而且还肩负着世界各地区版本主机的生产工作，无论你走到世界上哪个国家，买到的NDSL基本上都是中国制造。神游DS在国内的发展历程似乎有点和“老东家”同命运的味道。众所周知，神游在掌机领域成名于SP的引进，而非GBA，甚至可以说，神游当年引进GBA是非常失败的。不过平心而论，笔者的确佩服神游把水货SP从国内市场彻底清除的魄力。

也许是巧合，也许是市场规律，神游每一次失败之后都会迎来一次成功的引进，或者应该反过来说，似乎命运注定了神游在SP之后引进DS就一定会遭遇挫折。iDS在国内市场的初期销售状况简直可以用惨淡二字来形容。中国人常说一炮打响，不过神游这一炮算是彻底“哑火”了，市场定位上的严重倒退很难让人联想到神游是家曾经一举消灭水货的厂商，当初，小神游SP正是依靠超厚道的价格赢得了市场，但这一次的神游得iDS却因为完全失误的定价而输掉了人心。

强制性的捆绑销售方式把玩家害苦了，也把商家逼哭了，神游显然在SP赢个满钵以后有些高估国内市场环境了，也高估国内玩家了。可以说，国内用户群中没多少人愿意被逼着买正版游戏，如果买行货主机就一定要同时购买正版卡带，那就只有选择水货主机了。可以说，当时绝大多数玩家都是很无奈地放弃了iDS。另一方面，商家在这个时候也震动不小。玩家大不了就是不买，真正叫苦连天的是零售商，看着货架上无人问津的iDS，只能把主机拆出来单独销售，而那些没人要的同捆卡带也只有往肚子里吞了。更要命的是，神游这时候“觉悟”过来，主动放弃了捆绑销售策略改发单机版，这下可怜了那些之前积压了捆绑机的商家。虽然之后神游通过不断对iDS进行调价

使零售商们渐渐恢复了元气，但浪费了 iDS 发售之初的黄金销售期这件事也只能用“遗憾”来形容了。然后，就在 iDS 渐入佳境的时候，NDSL 发售了。为了给未来的 iDSL 铺路，神游不得不降低 iDS 的产量甚至最终停产，以至于在 iDS 到过 iDSL 过度的这几个月里，国内市场进入真空期，很多玩家都表示有意购买 iDS 但一机难求，商家有钱都拿不到货的事情也非常普遍。



可以说，iDS 的市场策略从头到尾都失败了，这个代价无疑是巨大的。IDS 的教训对神游来说刻骨铭心，所以此后当神游面对 DSL 的引进推广工作时，姿态就完全不同了。首先，神游表示将第一时间为国内的玩家引进 DSL，预计会和欧版 NDSL 同步发售，而且通过各种渠道放出消息一再强调价格一定会很合理。虽然最终的发售日因为相关审查的原因比预期晚了一些，不过我们的玩家还是真真切切地感受到了来自神游方面的诚意，当时，绝大多数玩家都表示一定会等行货发售再出手，这正是神游前期工作效果的体现。然后，特别要称赞一下的就是 iDSL 的首发。虽然价格大家都有心理准备，不过当天 1198 元人民币的超厚道定价还是惊呆了不少人，令到场的玩家全都欢呼雀跃。现在国内市场上最便宜的欧版主机和行货主机的差价只有 50 元左右，这样的状况令水货商的压力大增，甚至已经有一部分批发商已经放弃了水货 NDSL 的批发业务。和上次的小神游 SP 一样，国内已经逐渐进入了行货 iDSL 时代。

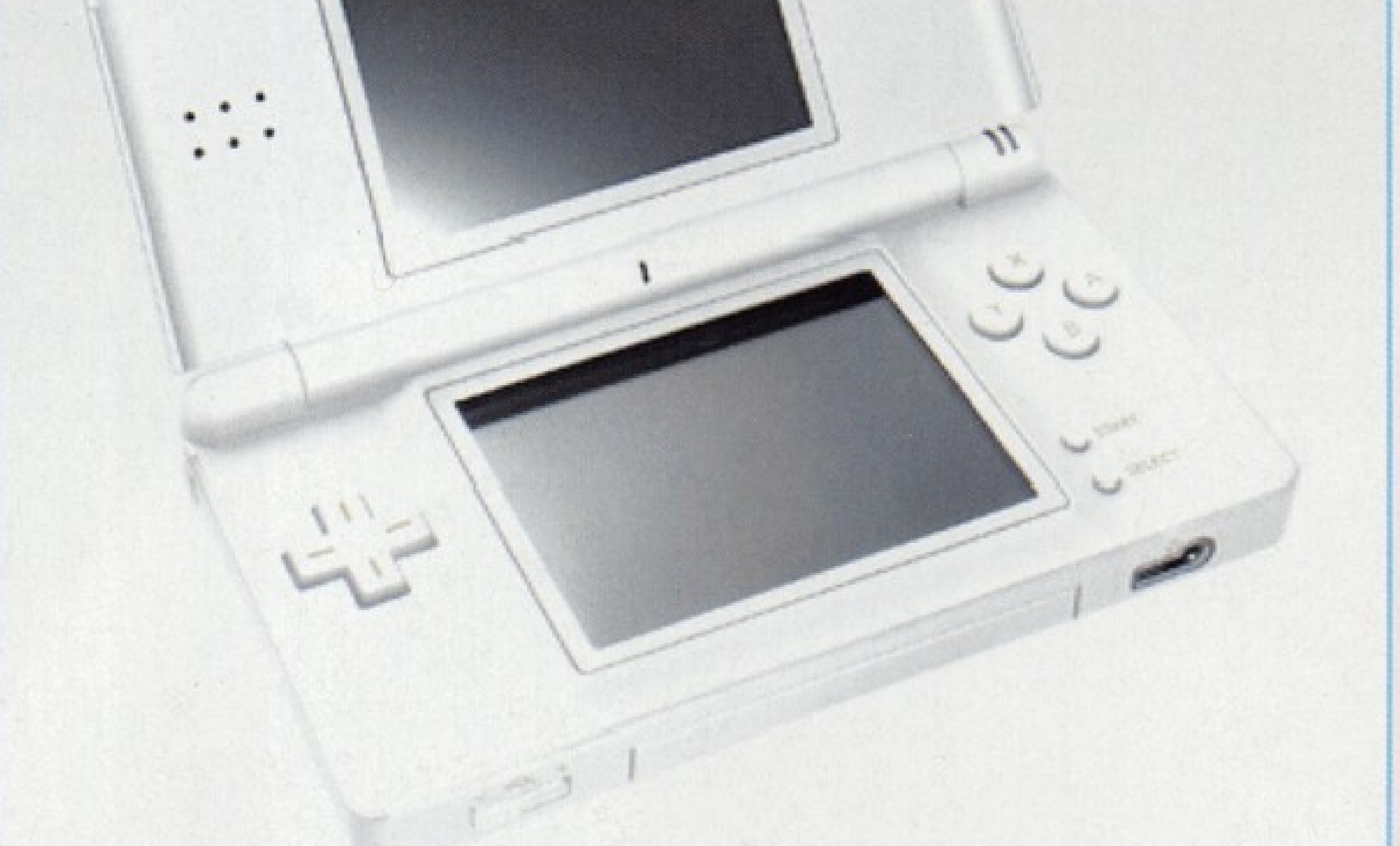
但我们不得不承认，神游始终只是一个硬件厂商，无论是在小神游 SP 的垄断时代中，还是在如今 iDSL 良好的销售环境下，神游在软件这一块成绩是很难令人满意的。不用说老东家任天堂，恐怕神游自己也懊恼不已，DS 正式引进已经这么长的时间了，但行货才只发售了《摸摸瓦力欧制造》《直感一笔》和《摸摸耀西 · 云中漫步》这三款，iDS 发售时就上了官方预售榜的任天狗至今毫无下文，已发售的行货游戏实际销售情况更是一塌糊涂，即便是有个别玩家想收藏一张都没处买去，因为电玩店老板根本就不会进货。国内的市场环境无疑是个恶性循环的怪圈子，烧录卡横行，厂商害怕投资难以收回成本；相关部门的审批困难重重，连零售商都不配合；销售无从谈起，厂商对游戏的引进就更加谨慎。恐怕这样的现状在短时期内是无法根本改善的。

放眼全球，NDSL 在各个战场都已经占据了非常有利的位置。在中国国内市场，神游 iDSL 的推广也开了一个好头。不过，SONY 的 PSP 也绝对不是任人宰割的鱼腩，所以依然不可掉以轻心。以笔者的愚见，任天堂想要继续保持甚至是继续扩大优势，还有很多工作要做。任天堂自家制作团队的实力自然无可挑剔，或者说，也正因为有这样创意十足的团队存在，NDSL 才有今天。不过，除了不断祭出看家大作以外，任天堂还应该进一步加强与第三方软件厂商的合作。记得当年，任天堂把《赛尔达传说》这样的超大作交由南梦宫来制作，结果非常成功，但在 DS 时代，我们暂时还没有看到这种强强联手的作品出现。更加成功的第三方软件是玩家们希望看到的，或许，外交家宫本大叔应该再利用一下自己的个人魅力外出游说了。另外必须强调的是，第三方厂商制作DS 游戏的时候应该扬长避短，充分发挥出双屏以及其他各种独一无二的功能，往往只有非 DS 不可的作品才会热销。还是之前已经举过的例子，提起《山脊赛车》这样的游戏，玩家很难产生一定要玩DS 版本的想法，多边形粗糙不堪，下屏的触摸功能也没有充分发挥出来，手感全无，无论是画面还是创意操作都彻头彻尾的大失败，甚至还成为了 PSP 玩家口中的笑柄。在这款作品上，南梦宫和任天堂都很有必要反思一下。另外，前段时间一度成为话题的《马里奥篮球》其实也颇具争议。首先应该肯定一下这款游戏的创意，但完全利用触摸屏的操作方式与古怪的手感其实并没有获得所有玩家的赞同。玩家普遍反映很难准确及时地传达指令，这方面也是任天堂今后的游戏制作中应该精益求精的。

多媒体播放功能始终是 NDSL 最大的硬伤，在路上玩家可能不会玩游戏也不会看电影，但绝大多数人有听歌的习惯。现在，NDSL 终于在这方面有所拓展了，想必也是为了增加便携的理由吧。任天堂官方已于日前发售了专用 MP3 播放周边，容量支持到最大 2G 的 SD 卡，甚至还额外多加了一个耳机插孔。不过，30 欧元的定价对于国内玩家来说诱惑不大，因为还要花 300 元另行购买存储卡，这样一套下来总价似乎有些高了，性价比方面可能还不如直接购买普通的MP3，或是用烧录卡实现 MP3 功能。当然，对于国外玩家对与任饭们来说，可能这只是一盘正版游戏的价钱，完全有理由入手，具体情况因人而定。总而言之，今后 NDSL 将不会再在多媒体方面吃太大的亏了。对手有的我也有，这是最重要的。

比起远在日本的任天堂，我们的玩家其实更期待神游今后的动作能够大一点，再厚道一点。笔者一直有这样一个想法，近年来任天堂给人感觉越来越开放越来越时尚了，反而是神游还停留在保守阶段。在软件这个方面，应该是大刀阔斧的展开行动的时候了。要么拿出点魄力来全力搞一次，要么就干脆全撤了专心卖硬件去。当前的DS 游戏不在少数，多引进点过来低价销售，只要能够打开市场，日本人大概不会有很大的意见。同时，笔者不信国内就没人愿意收藏正版中文游戏，其实目前大城市的玩家还是有消费能力的，关键看你有没有这个魄力去搞，有没有这个诚意去推广了。至于“审批的难度”，只能说神游的攻关工作和力度没有到位而已。任天堂的游戏既没有暴力也没有色情，原则上不存在大的障碍，依笔者之见，有的游戏早就批下来神游自己压着不敢发倒可能是真的。如果真的怕风险太大收不回成本，那还不如现在就撤消游戏部，挂在那里也是个摆设，把人力物力抽出去全部投入到硬件的市场拓展工作中不是更好吗？另外，神游自己的官方专柜也到应该彻底整顿的时候了。随便哪个城市，哪个专柜，或多或少都存在违规操作的情况，公然把盗版卡带和非官方周边与行货摆放在一起销售。玩家花大价钱来专柜消费，就是冲着神游的行货保证去的，如此欺诈消费者的行为无异于砸自己的牌子，神游官方对此居然迟迟没有进行有效的管理和督促，实在令人无法理解。

虽然 iDSL 在国内还有很多需要进一步完善的地方，PSP 自从 2.5/2.6 系统破解之后销售情况也好了起来，但我依然坚信，无论是现在的形势还是未来的趋势，iDSL 都是很乐观的。国内掌机消费的主力军始终还是未成年人，而我们的家长们出于游戏内容的考虑也更愿意给孩子购买任天堂的产品，这是无可厚非的。这一次的次世代掌机之战很可能最后以任天堂获胜告终，但作为任饭来说，笔者希望赢得更漂亮一点。老任，加油！



Game Boy Micro

这是一部令人留恋的掌机。

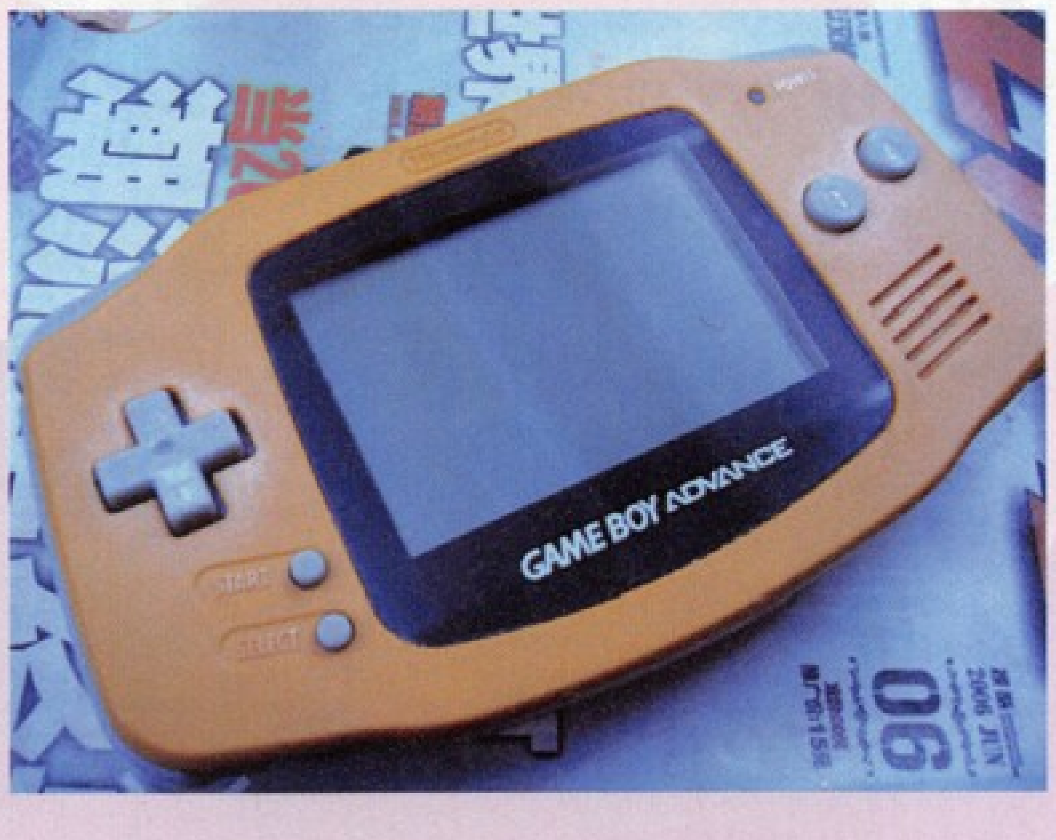
在将近五年的时光中，它陪伴无数玩家走过了最美好的游戏年代。

向全世界展示便携游戏的交流能力，让掌机的魅力得到完美的诠释，

GBA造就了辉煌的历史。

在世代的更迭中，GBA完成了最精彩的谢幕。

GBA系主机导购指南



虽然已经是淘汰机种了，但鉴于部分特别是低龄玩家的消费能力有限，所以现在国内GBA、SP、GBM这三部主机依然是有市场的。那么在选购的时候有哪些需要注意的地方呢，我们接下来就聊一聊这个话题。首先必须确定的是，哪部主机才是最合适我们的，毫无疑问年代最久远的 GBA 在硬件方面是最差的，没有背光的古老液晶屏幕已经很难满足绝大多数玩家的需要了。虽然可以通过安装背光板来弥补，但造价也将由此上升不少。体积方面稍显厚实，没有随机充电电板也是比较麻烦的事情，而且因为停产多年在市面上已经买不到全新机，二手机的成色参差不齐，特别是年代久远一些的主机面临着液晶板老化严重的问题，可能在寿命和视觉效果方面都难免大打折扣。不过 GBA 既然可以在市场上存有一席之地自然是有理由的，价格低廉是最大的优势，特别对于平时零花钱本来就不太多的小玩家来说，另外在操作手感方面也不得不承认 GBA 是这三台主机中最优秀的，玩动作游戏的时候越发明显。总的来说，GBA 非常适合资金不宽裕的小玩家，不过必须要忍受的问题是灰暗的屏幕，长时间在光源不充足的环境下游戏极有可能对视力造成无法挽回的伤害，在选购之前必须慎重考虑。在这里其实笔者是非常不希望大

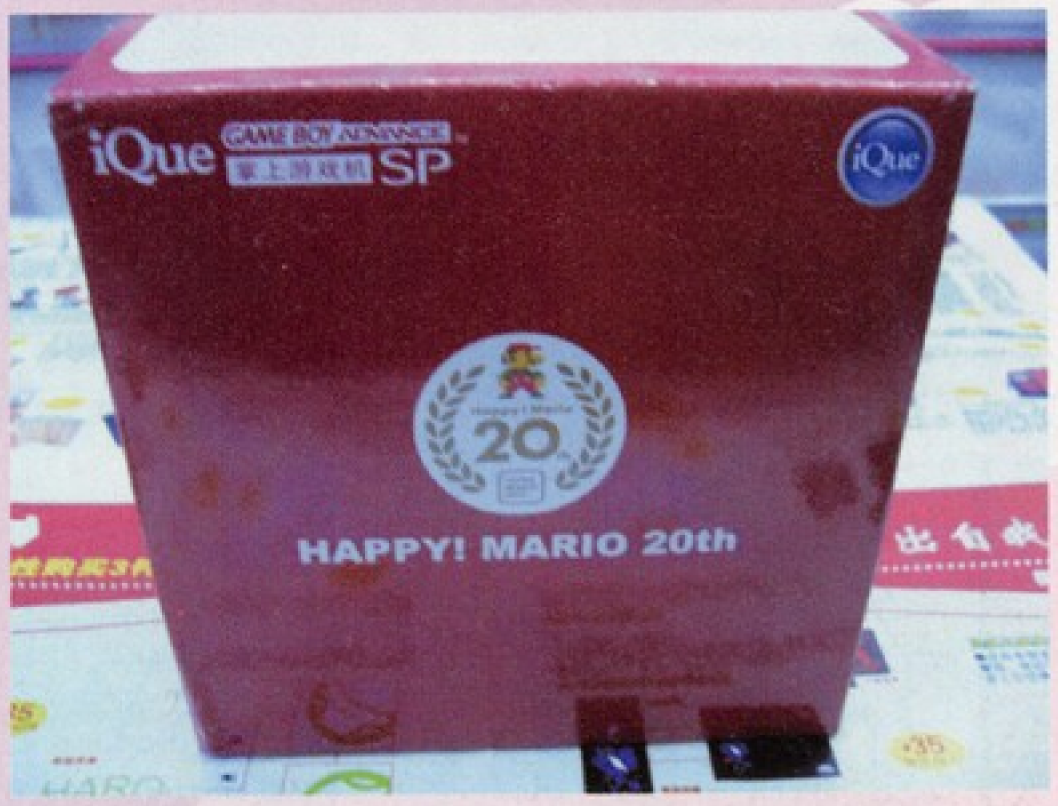
家购买GBA的，但决定购买的话我们应该注意以下几个方面，市面上的GBA几乎100%为翻新机，如果js标榜着兜售全新机大可不要理他，和这样不老实的人做买卖是无法令人安心的，掉头换一家就是。

GBA的机构相对比较简单，翻新起来没有什么难度，但后期有些组装外壳的质量特别粗糙，先把机器拿在手里捏一捏，稍微用一点力听听有没有咯吱作响的声音，一般来说只要声音不大，然后合缝不要有很大的空隙就可以。有一些主机的认卡率或多或少有点问题，甚至只能认出一两盘卡的现象也有出现，试机的时候务必让 BOSS 多拿几盘卡出来，最好的是一次性顺利运行，也有的需要发复拔插几次才能认出，这里只有两种情况，一是主机插槽老化，二是卡带金手指老化，我们先观察一下卡带的成色，如果是很新的卡就证明主机的插槽不太好使。挑选一盘格斗游戏，测试一下各键位的手感，如果是成色比较差的主机经常使用到的按键会特别色松软，弹力感不明显，甚至偶尔会陷下去无法弹起，或是本来就使用了劣质组装导电胶，选择格斗游戏来的目的也就是测试十字键的斜上斜下方向是否灵敏，老化严重的主机 8 方向往往是指不全的，如此一来对正常操作造成了极大的不便，你说是故障也不大，不是故障吧用起来不爽，及早发现及早提出，千万不要等交了钱再跟 BOSS 扯皮，吃亏的只能是自己。

除了按键之外还要观察液晶屏幕的表现力，画面清晰与否非常重要，老化的主机屏幕给人感觉就是灰蒙蒙的，GBA 基本上不存在

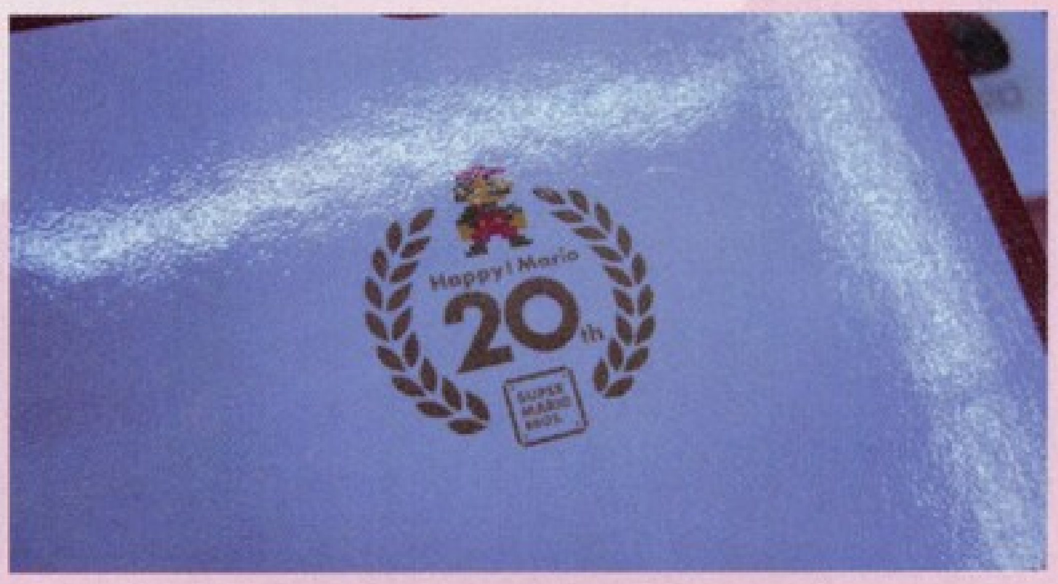
坏点问题，但严重故障的液晶屏幕会出现一条或几条黑线，通常是自然老化或者是人为造成的，好在黑线都很明显，只要玩家不是太马虎一般都能发现。测试完之后关机，观察画面消退的速度，老化程度越大残影消退的就越慢，有的主机甚至需要 1 分钟才能彻底恢复，一般来说在 10 秒钟以内的都是成色比较好的。还有一点不能忽视的是喇叭方面，除了扩音器之外非常有必要插上耳机听听效果，如果是曾经长时间直插市电玩游戏的主机，用耳机的时候会出现明显的电流声，就象苍蝇嗡嗡作响的那种感觉。一般只要注意以上这些方面就能够选购到理想的主机了，但鉴于 GBA 的古老程度，想要挑一台面面俱到的机器恐怕也有点为难人，所以只要是原则性问题 OK 就不要太挑剔了，毕竟是廉价的东西。

SP 可以说是这三台主机中最实用的，背光 + 折叠两大优势非常明显，相对 GBA 只有翻新机现在市面上依然有加亮型小神游 SP 出售，购买起来令人安心许多，虽然价格比较高，但行货加亮型是笔者乐意推荐给大家的，SP 唯一的缺点就是按键偏硬，手感无法和 GBA 同日而语，而且因为硬件设计不太符合人体工学，长时间游戏的话比较容易产生手部疲劳。必须注意的是市面上翻新机非常之多，js 都是高价收购翻新之后高价出售，在价格方面很容易蒙蔽玩家，购买的时候务必认请行货



全套包装，对齐机器编号也非常重要。如果是购买二手翻新机的话，则比较集中在非加亮的老型号，价格只比 GBA 高出 100 元，性价比还是有的，选购的时候基本上按照 GBA 的测试方法就可以了，但必须额外注意的是 SP 的翻新换壳工序比较复杂，特别是转轴方面如果安装不当，或是本身就老化严重将直接导致转轴松动，无法卡在正常的翻盖位置，然后电板方面也有可能被 js 掉包，这两点都是必须注意的，另外虽然是概率极低，但坏点在 SP 是存在的，稍微注意一下为好。

GBM 虽然是三台主机中最晚推出的，但实际上在国内却是人气度最低的，它拥有非常小巧讨好的外形，超高级但太小看着超费劲的液晶屏幕，在彰显时尚的同时也暴露出实用性低下的致命弱点，恐怕现在不会再有很多玩家会选择 GBM 了吧，现在国内市场水货 GBM 的价格甚至比行货 SP 还要低几十块，在购买的时候一般没有太多需要注意的地方，只要包装齐全无坏点，然后注意观察插槽部分是否有掉漆以鉴别新旧即可。



2005~2006 GBA游戏年鉴

2005年下半年是GBA软件发售的总结时期，这款领跑了掌机市场将近五年的著名产品迎来了换代前的一批大作。2005年9月13日是《马里奥》系列诞生20周年纪念日，任天堂推出了新作《马里奥网球ADVANCE》以及复刻作品《马里奥医生＆魔法方块》，这引来了GBA玩家怀念任天堂本社作品的又一个热潮。随后，《机战J》《超级火枪英雄》《口袋妖怪·不可思议的迷宫 赤之急救队》《洛克人EXE6》《召唤之夜 铸剑物语·起源之石》等大作陆续问世，为GBA续写了最后的辉煌。

ARPG

蒂姆·伯顿的圣诞惊魂夜－南瓜王

评分 80 分

游戏原名：テイム·バートン ナイトメア·ビフォア·クリスマス パンプキン·キング

开发厂商：D3 PUBLISHER

发售日：2005年09月08日 | 零售价格：5040日元

游戏介绍：虽然历时12年之久，杰克的人气仍然很旺。如同《圣诞惊魂夜》本身一样，本作游戏性和整体感都很强，音乐也很完美的再现了原作的风格，虽说GBA的画面未免单薄，但人物和动作表现方面仍然非常出色，并附带了不少有趣的小游戏，绝对值得一试。

ACT

任性妖精 Mirumo!心跳回忆 混乱

评分 70 分

游戏原名：わがまま☆フェアリー ミルモでポン！ どきどきメモリアルパニック

开发厂商：KONAMI

发售日：2005年09月08日 | 零售价格：4800日元

控制队员四处游荡，拿光各处的宝石，解决一个又一个任务。本作改编自日本人气动画《任性妖精》，如果能收集到所有宝石开启影像的话，甚至可以收看到一整部该动画的OVA短片。作品轻松可爱、色彩鲜艳，全假名对话就当作是日文课程吧。

PUZ

马里奥医生＆魔法方块

评分 60 分

游戏原名：ドクターマリオ＆パネルでポン

开发厂商：任天堂

发售日：2005年09月13日 | 零售价格：2000日元

马里奥医生是很久的作品了，这次和魔法方块放在一起作了合集，游戏方式和内容都没有改变。马里奥医生是用对应颜色的药物胶囊和细菌组成横、纵排，三连以上就可以消灭细菌；魔法方块则是想办法把方块左右挪动来实现三连以上并消除方块。

SPG

马里奥网球 ADVANCE

评分 80 分

游戏原名：マリオテニスアドバンス

开发厂商：任天堂

发售日：2005年09月13日 | 零售价格：3800日元

第二方GAMLOT的马里奥运动系列。此系列以尚佳的手感和人气的角色著称，新作自然也不例外。任天堂当家明星尽数出演，简单的操作即可释放各色的必杀技。游戏还附带了网球相关知识的教学，玩游戏的同时也能增长知识。此作和前作变化不大。

SLG

超级机器人大战 J

评分 85 分

游戏原名：スーパーロボット大战 J

开发厂商：BANPRESTO

发售日：2005年09月15日 | 零售价格：3200日元

当初谁也没有意料到眼镜厂在GBA末期还会献上一款机战原创作品。宇宙骑士Dboy的加盟将机器人的范畴进一步扩大了。相对OG2来说画面尤其是动画更加流畅了，场景的描绘也极为细致。诞生自MX的作品选择再度出现在此作中。“钢之魂”再度燃烧吧！

ACT

螺旋破坏者 轰振钻子

评分 85 分

游戏原名：スクリューブレイカー 轰振 どりるれろ

开发厂商：任天堂

发售日：2005年09月22日 | 零售价格：3800日元

难度比较高，Loli女主角表现也非常华丽的一款动作游戏，游戏发表后曾有玩家们互相推荐的盛况，绝对值得上手一玩！很快你就会喜欢上这个到处搞破坏的小女孩。不管是墙壁还是敌人或者其它什么东西，华丽的向着通关挺进……呃，钻进吧！

ACT

终极蜘蛛人

评分 65 分

游戏原名：Ultimate Spider-Man

开发厂商：Activision

发售日：2005 年 09 月 22 日　零售价格：19.99 美元

趁着全球蜘蛛人的热映而退出的电影改编作品。使用了蜘蛛人2的情节，游戏主要进行方式为横板过关游戏。片头做了类似3D的效果，但是真正的游戏画面就只有中等水平了，好在主角动作比较丰富，行动比较流畅。不过难度稍微有点大。

PUZ

通勤一笔

评分 80 分

游戏原名：通勤ヒトフデ

开发厂商：任天堂

发售日：2005 年 10 月 13 日　零售价格：2800 日元

NDS 上风靡一时的益智大作《直感一笔》登陆 GBA，保留了广受玩家欢迎的解谜模式，共有数量非常庞大的 365 个谜题等你去解，比NDS多出三倍。除此之外，游戏还提供编辑模式让玩家自己编辑谜题和朋友互换比拼，限时模式更是随机选关，挑战度很高。

ACT

四眼天鸡

评分 75 分

游戏原名：Chicken Little

开发厂商：Buena Vista Games

发售日：2005 年 10 月 20 日　零售价格：19.99 美元

多平台同步发售的游戏，神经兮兮的小鸡拯救世界，玩家们是否要和它一起疯呢？游戏关卡忠于电影原作情节，紧张刺激而又诙谐有趣，画面是经典迪斯尼式的卡通风格，音乐同样般配，操作简洁。这只小鸡不管是在电影还是游戏中都让人爱不释手。

ARPG

开拓者物语

评分 80 分

游戏原名：フロンティアストーリーズ

开发厂商：MMV

发售日：2005 年 10 月 27 日　零售价格：4800 日元

小成本，充满解迷要素的动作游戏，风格轻松，画面呈 45 度的视角也让人觉得很舒服。特别值得一提的是这部作品的音乐很能烘托游戏气氛，而系统方面更是简单却不失趣味，要多动脑筋才能顺利过关，难度适中但非常耐玩，是一款值得慢慢体会的游戏。

ACT

超级火枪英雄

评分 80 分

游戏原名：ガンスタースーパーヒーローズ

开发厂商：SEGA

发售日：2005 年 10 月 06 日　零售价格：4800 日元

出自制作小组财宝之手的游戏自然不会差。MD 名作《火枪英雄》的续作。游戏最大的特点就是火爆，夸张的画面和音效完美的营造了一个喧哗的世界。除了枪击之外，人物动作也更加丰富，再加上多样化的关卡设定，保证你从头到尾都能很兴奋地进行下去。

CAG

游戏王 GX 目标决斗王！

评分 85 分

游戏原名：游戏王デュエルモンスターズ GX ~ めざせデュエルキング！

开发厂商：KONAMI

发售日：2005 年 10 月 13 日　零售价格：4980 日元

在游戏王的新世界“GX”里，玩家将扮演决斗学园的学生，与原著动画中的角色们一起度过校园生活，战斗舞台则是学校的月考。游戏画面精良，决斗时更配有非常有魄力的特写，让游戏充满临场感和竞技感，新增卡片也是吸引眼球的重要原因。

SPG

热血硬派国夫君合集 2

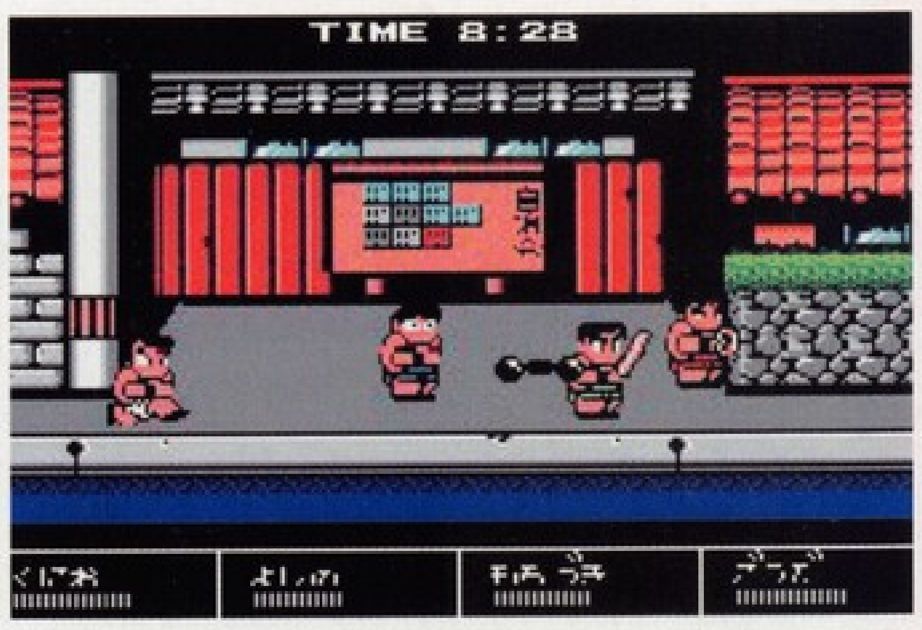
评分 70

游戏原名：くにおくん热血コレクション 2

开发厂商：ATLUS

发售日：2005 年 10 月 27 日　零售价格：4800 日元

完全忠于FC的一切不知道算不算本作的优点？总体来说是一部怀旧的作品，完全 FC 的画面和音乐也不容易让新玩家感兴趣，只是《热血进行曲》和《热血高校》这两部作品不知道又会勾起多少人的童年回忆，就算毫无改变，也值得在手里把玩一段时间了。



ACT

超人特工队 强敌登场

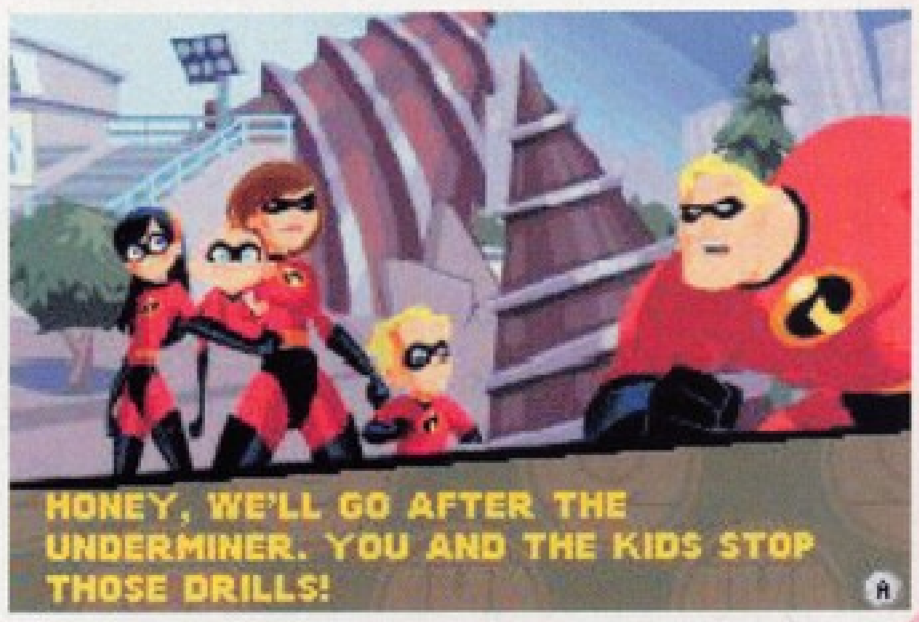
评分 65 分

游戏原名：The Incredibles Rise of the Underminer

开发厂商：THQ

发售日：2005 年 11 月 01 日　零售价格：19.99 美元

迪斯尼的动画形象永远都是那么鲜明，《超人特工队》作为人气动画电影的改编游戏，剧情是在电影之后，可算作某种意义上的续作。游戏完全再现了原作夸张的动画风格，色调也很舒服。美中不足的是，本作场景略有单调，而且打击感也不尽人意。



STG

奇迹的 PANZO 七星的宇宙海盗

评分 60 分

游戏原名：みらくる!ぱんぞう 7つの星の宇宙海贼

开发厂商：ATLUS

发售日：2005 年 11 月 03 日 | 零售价格：4800 日元

游戏主体分为两个部分——在宇宙中用飞船攻击敌人和在星球上步行战斗，玩家们扮演一只背着吸尘器的熊猫和坏人做斗争。游戏手感一般，但是卡通风格的画面让人眼前一亮，动物造型也非常可爱，看见熊猫的笑容自己也会笑起来，是 ATLUS 难得一见的走可爱路线作品。

ACT

神奇四侠

评分 65 分

游戏原名：Fantastic 4: Flame on

开发厂商：Activision

发售日：2005 年 11 月 08 日 | 零售价格：19.99 美元

改编自在欧美甚至全世界都有很高人气的同名电影《神奇四侠》。游戏中角色的攻击方式很多，可以作出多种华丽的攻击动作，只可惜打击感不好，再加上被不够精致的画面和音乐拖了后腿，整体不够吸引人，而且破关过程也稍微有些单调，如果改进一下应该是不错的游戏。

ARPG

纳尼亚传奇编年史

评分 70 分

游戏原名：The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe

开发厂商：Buena Vista Games

发售日：2005 年 11 月 14 日 | 零售价格：19.99 美元

全球销量八千五百万的小说《纳尼亚传奇》改编成电影后，又由电影改编成了游戏，拥有美式游戏一贯的电影风格，连游戏中的人物头像也是和电影角色一模一样。游戏画面非常柔和，音乐也继承自电影原声，游荡在游戏里仿佛又看到电影中那奇妙的魔法童话世界。

ARPG

口袋妖怪·不可思议的迷宫 赤之急救队

评分 80 分

游戏原名：ポケモン不思议のダンジョン 赤の救急队

开发厂商：POKEMON

发售日：2005 年 11 月 17 日 | 零售价格：4800 日元

收集育成和不思议迷宫混合在一起什么样？此作就给了一个很好的答案。作为口袋系列的外传，耐玩度自然是不在话下，多达 380 个怪物图鉴的收集又能杀死很多空闲时间了，而不思议迷宫的救助队系统进一步增加了玩家之间的互动性。不过游戏的平衡度还存在一些问题。

ACT

世界第八奇迹——金刚

评分 75 分

游戏原名：Kong The 8th Wonder of the World

开发厂商：Ubisoft

发售日：2005 年 11 月 17 日 | 零售价格：19.99 美元

电影《金刚》的又一部改编游戏。剧情自主角等上岛屿开始。画面的色彩和层次都比较丰富。值得一提的是，有点类似ARPG的游戏方式比较特别。玩家可以控制多个角色，每个角色都有不同的能力，通过切换角色来解决地图上的各种难题来推进游戏。比单纯的过关类 ACT 更有趣一点。

ARPG

洛克人 EXE6 电脑兽苍牙

评分 90 分

游戏原名：ロックマンエグゼ 6 电脑兽グレイガ

开发厂商：CAPCOM

发售日：2005 年 11 月 23 日 | 零售价格：4800 日元

洛克人系列的衍生作品，虽然是口袋妖怪的模仿作品，但是凭借原系列都有的世界观和各种设定使得 EXE 系列反而越走越顺，销量已经超越了正统动作游戏的洛克人作品。游戏主要精髓就在于战斗：融合了大量动作要素的类卡片对战系统。新作被誉为系列最高。

ARPG

洛克人 EXE6 电脑兽烈爪

评分 90 分

游戏原名：ロックマンエグゼ 6 电脑兽ファルザー

开发厂商：CAPCOM

发售日：2005 年 11 月 23 日 | 零售价格：4800 日元

双版本几乎成了收集类掌机RPG的标准。画面引擎的升级使得各种特效的表现更为生动。融合系统取代了以前的灵魂共鸣，能够随时进行转换，取消回合限制，自由度空前提高。而新的兽化系统的引入更增加了战斗的变数，激发玩家积极的去寻找各种速杀 BOSS 的 BT 战术。

FTG

金色卡修！友情电击·梦之双人决斗

评分 85 分

游戏原名：金色のガッシュベル!!友情の电击ドリームタッグトーナメント

开发厂商：BANPRESTO

发售日：2005 年 11 月 24 日 | 零售价格：4800 日元

金色卡修在国内人气不高，不过本作的素质可说非常不错的，人物动作细节十足、表情丰富，背景的精细程度也值得称赞，超必杀的画面更是华丽；动画曲目也是本作的一大亮点，虽然 GBA 表现力有限却仍然十分感人。虽然人物略有走型，但夸张的搞笑足以弥补这一缺点。

ACT

长耳狗希纳蒙－云上大作战

评分 70 分

游戏原名：シナモンふわふわ大作战

开发厂商：ROCKET COMPANY

发售日：2005 年 12 月 01 日　零售价格：4800 日元

风格非常少女的一款动作游戏，画面充满朦胧的浅色调。游戏过程就是要控制希纳蒙尽量吃掉关卡里出现的食物，简单又不失乐趣的游戏系统就像希纳蒙一样单纯而快乐。游戏中的奖励关卡是可爱的蛋糕弹珠台，准确击中高分数蛋糕会有不小的收获。

ACT

超级大金刚 3

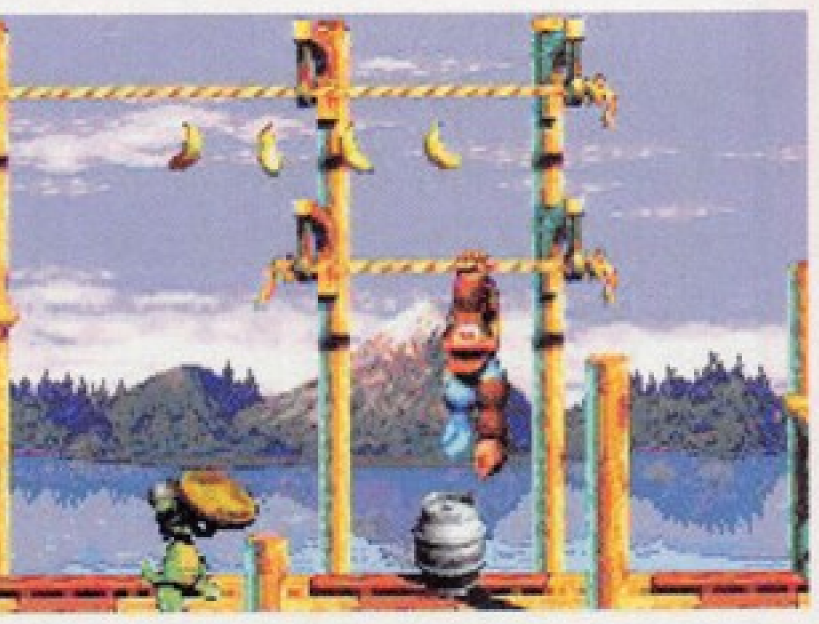
评分 90 分

游戏原名：スーパードンキーコング 3

开发厂商：任天堂

发售日：2005 年 12 月 01 日　零售价格：4800 日元

SFC 版的《大金刚 3》复刻版本。RARE 制作小组利用特殊的绘图方式使得画面颇具质感。原作最大的魅力就是动作的流畅感。复刻版本在提升画面的同时很好的保留了那些特征。收集字母香蕉以及发现隐藏的通道是吸引你不断玩下去的乐趣。努力挑战每个关卡的完美记录吧。



ARPG

召唤之夜 铸剑物语・起源之石

评分 90 分

游戏原名：サモンナイト クラフトソード 物语 はじまりの石

开发厂商：BANPRESTO

发售日：2005 年 12 月 08 日　零售价格：4800 日元

GBA末期的ARPG大作，作为系列的第三作，游戏容量再次提升，声优的演出更多，画面表现也更为华丽。此作中召唤兽可以直接参战，满足了广大玩家的一直以来的愿望。此外核心系统——锻造引入了弓类武器和“强刃”系统，研究乐趣满点。此游戏是绝对不能错过的佳作。

RPG

小魔女安野梦洋子 好多爱心！萌黄学园～

评分 75 分

游戏原名：シュガシュガルーン～ハートがいっぱい！萌黄学园～

开发厂商：BANDAI

发售日：2005 年 12 月 08 日　零售价格：4800 日元

有很多华丽演出的女性向游戏，充满诸如占卜、做料理、和男生恋爱等深受女孩子喜爱的要素，不仅可以把自己做的料理送给喜欢的男生来获取爱心，更可以根据自己的喜好打造一个完全属于自己的男孩子。让完全由自己设定的男生在游戏中登场，什么时候都会非常快乐。

RPG

最终幻想 4 A

评分 85 分

游戏原名：ファイナルファンタジーⅣ

开发厂商：SQUARE・ENIX

发售日：2005 年 12 月 15 日　零售价格：4800 日元

最终幻想移植计划的第二弹。四代一方面是ATB的始祖，另一方面也以其动人的剧情著称。作为移植作品画面和音乐的提升是自然的，此外同样加入了隐藏迷宫和怪物图鉴。唯一的遗憾就是游戏战斗时稍微有点拖慢，但是瑕不掩瑜，值得玩家再度细细品味一次。

ACT

动物横町・心跳救出作战

评分 85 分

游戏原名：アニマル横町～どき☆どき 救出作战～

开发厂商：KONAMI

发售日：2005 年 12 月 22 日　零售价格：4980 日元

可爱，动感，搞笑，无厘头，配合游戏中无处不在的人声，经常会让玩家笑成内伤，游戏不仅画面清亮而且精致，动物们的动作和表情也是非常到位，无时无刻不让大家在游戏中体会到乐趣所在。游戏系统虽然简单，但是合理利用了GBA的所有按键，玩起来也丝毫不会枯燥。

AVG

茶犬的冒险岛・轻柔梦之岛

评分 80 分

游戏原名：お茶犬の冒险岛～ほんわか梦のアイランド～

开发厂商：MTO

发售日：2005 年 12 月 22 日　零售价格：4200 日元

本作风格清新可爱，茶犬和茶猫在广大女生中也是人气超高的萌系角色，通关过程中要合理利用茶犬和茶猫的特殊技能，比如茶犬的滑翔和茶猫的二段跳等，才能不断冲破障碍完成关卡。虽然敌人都可爱得舍不得踩，但是为了世上的狗狗猫猫们，还是加油踩下去吧。

ACT

Hi Hi！Puffy Ami Yumi 史上最大的世界短途旅行！

评分 70 分

游戏原名：Hi Hi！ Puffy Ami Yumi 史上最大のワールドツアー！

开发厂商：D3 PUBLISHER

发售日：2005 年 12 月 22 日　零售价格：28.99 美元

“Hi Hi！Puffy Ami Yumi”的原作，是美国卡通电视网播放的动画片，游戏和动画一样描述了两位乐队少女的历险故事，画面清新又非常时尚，音乐也是有两位日本歌手原型的 Hip Hop 风；至于行动方面，可以用电吉他破坏障碍，也可以用歌声媚惑敌人，怎么过关就看玩家自己啦。

ARPG

川钓太郎 3&4

评分 70 分

游戏原名：川のぬし钓り 3&4

开发厂商：MMV

发售日：2006 年 02 月 09 日　零售价格：4800 日元

一直很有人气的钓鱼游戏，GBA上的3和4两部捆绑发售版本。3讲述川钓太郎因为听说“钓鱼可以治疗百病”的传说而去旅行；4 则是川钓太郎和“海钓太郎”周旋，最终取得天空神的宝石。游戏画面一般，但仍然因为独特的游戏方式和观念吸引了大批的玩家，非常耐玩。

FTG

植木的法则 神器炸裂！能力者之战

评分 80 分

游戏原名：うえきの法则 神器炸裂!能力者バトル

开发厂商：BANPRESTO

发售日：2006 年 03 月 02 日　零售价格：4800 日元

漫画及动画中人物全部收录的本作素质不俗，虽然受到GBA 机能限制，但是无论画面还是游戏平衡性都可圈可点。游戏中每个关卡开始前都会有奖励条件，而在战斗中满足了相应的条件的话就能获得奖励分数，是玩家们不停挑战的最终极目标。

ACT

冰河世纪 2 消融

评分 75 分

游戏原名：Ice Age 2 The Meltdown

开发厂商：Vivendi Games

发售日：2006 年 03 月 14 日　零售价格：19.99 美元

由同名动画电影改编的GBA 版《冰河世纪 2 消融》是一款高速移动的过关动作游戏，帧数充足动作流畅，背景略有单薄也可以由电影原声音乐的优势来弥补，游戏难度不高，适合闲来活动一下手指，而冰河fans 们更期待的恐怕是年底发售预定的 Wii 版吧。

SPG

职棒·口袋冲刺

评分 75 分

游戏原名：パワポケダッシュ

开发厂商：KONAMI

发售日：2006 年 03 月 23 日　零售价格：4980 日元

国民级棒球游戏“パワポケ”的兄弟作品在GBA登场，有不少的收集要素并支持网络对战，最主要的，这次的日常生活模式也非常有趣，让我们在比赛之余也了解一下运动员的生活氛围。画面虽然用色简单，但是有很精彩的特写表现，充满运动的魄力。

卡片对战

游戏王 决斗怪兽 EX2006

评分 80 分

游戏原名：游戏王デュエルモンスターズ EX2006

开发厂商：KONAMI

发售日：2006 年 02 月 23 日　零售价格：4980 日元

游戏王这次采用了直接挑战的方式，可以随时和 CPU 对战，并且卡片数量达到2000张，可以针对自己的想法来组合不同的卡片组并在游戏中直接调用，可说更加注重战略性，战术也更加丰富了。另外游戏新增加了挑战模式，在种种苛刻限制下取得胜利一定会更有成就感呢。

PUZ

麻将传说－赤木 黑暗中飞落的天才

评分 65 分

游戏原名：斗牌传说「アカギ」～暗に舞い降りた天才～

开发厂商：CULTURE BRAIN

发售日：2006 年 03 月 03 日　零售价格：4800 日元

虽然是一款麻将游戏，却营造了一个战后混乱的世界观，通过麻将对主角进行刻画这种设定还是很值得玩味的。麻将局开始前，会有整整一页的大量游戏规则、限制等，对于日本麻将玩法不了解的话会很难胜利，不过对于麻将达人们来说应该很好上手吧？

ACT

蜡笔小新 呼唤传说食玩都冒险

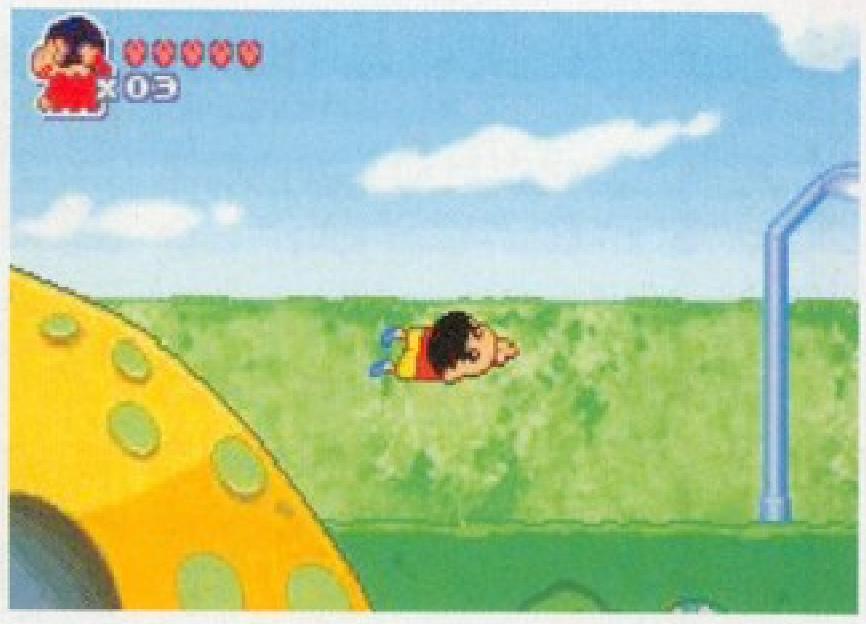
评分 65 分

游戏原名：クレヨンしんちゃん 传说を呼ぶ オマケの都ショックガーン！

开发厂商：BANPRESTO

发售日：2006 年 03 月 23 日　零售价格：4800 日元

小新同学永远都是那么有人气，也许因为比较好画吧，游戏里人物都是原汁原味，操作和流程虽然简单，但是期间经常会被小新出人意料的举动所折服，比如经典的“千年杀”……蹦蹦跳跳的过程中偶尔也会有点小难题，游戏细节还是够丰富的。



RPG

魔法老师涅吉 私人授课 2

评分 75 分

游戏原名：魔法先生ネギま！プライベートレッスン2 お邪魔しますぅ？パラサイトでチュ～

开发厂商：MMV

发售日：2006 年 03 月 23 日　零售价格：4800 日元

赤松健大师的作品一直是很被看好的，这次也不例外，画面干净，人物表情到位，本次玩家要解谜并收集卡片，再用卡片展开白热化的战斗。对学校内的女孩子感兴趣的话，也可以选择约会。从卡片战斗到恋爱，到底能和哪个女孩一起迎来结局呢？

公主联盟

SRPG

评分 90 分

游戏原名：ユグドラ・ユニオン

开发厂商：STING

发售日：2006 年 03 月 23 日 | 零售价格：5800 日元

美型的人设，华丽的魔法，精致的卡片，庞大的系统，完整的世界观造就了这款 GBA 末期的战棋大作。不过游戏比较难以上手，很多规则设定对于新手来说都显得不够亲切，不过当耐心研读一些资料上手之后，相信你会喜欢上这款白金级游戏的。

光速蒙面侠 21 恶魔蝙蝠恶魔日

RPG

评分 70 分

游戏原名：アイシールド 21 デビルバッツデビルデイズ

开发厂商：任天堂

发售日：2006 年 04 月 06 日 | 零售价格：4800 日元

这款游戏就像一部推理小说一样，在游戏过程中出现的分支选项会左右故事朝不同的方向发展，最终走向不同的结局，本作结局有100个，但只有一个完美结局等着广大玩家去发掘。游戏中故事是完全原创的，共有六个章节，每个章节都是要得到完美结局才会知道真相。

MOTHER 3

RPG

评分 95 分

游戏原名：MOTHER 3

开发厂商：任天堂

发售日：2006 年 04 月 20 日 | 零售价格：4800 日元

千呼万呼始出来的名作续作，简陋的画面勾勒出的却是一个哀伤的世界，从开始的一无所知，到慢慢去了解世界与自己的联系，最后去思考如何珍惜身边的幸福，这些都需要一颗安静而敏感的心。战斗系统方面有别于普通RPG，节奏的把握和独特的 HP 系统会让你眼前一亮的。

X 战警 官方游戏

ACT

评分 60 分

游戏原名：X-Men The Official Game

开发厂商：Activision

发售日：2006 年 05 月 16 日 | 零售价格：29.99 美元

电影《X战警》的改编作品。可是素质实在是不怎么样。进入游戏后竟然有可怕 LOADING 时间。作为一款横板动作游戏，无论是关卡安排还是角色本身的动作要素未免单调了一点，更不要提那飘忽的手感了。不过倒可以借此怀旧一下FC 时代的清版 ACT 了。

动物横町 心跳心跳升级考试！之卷

PUZ

评分 75 分

游戏原名：アニマル横町～どき★どき进级试验！の卷

开发厂商：KONAMI

发售日：2006 年 05 月 18 日 | 零售价格：4980 日元

仍然是可爱、搞笑、无厘头的动物横町，这次不再是去外面冒险，而是在教室里推方块。动物们的表演仍然是焦点所在，可爱的声音和百变表情都非常吸引人。这款方块游戏类似以前的魔法方块，基本上同花和同色都可以消除，当然，不要光顾着看搞怪的动物而忘了推方块做正事啊。

轻松足球

SPG

评分 80 分

游戏原名：カルチョビット

开发厂商：任天堂

发售日：2006 年 05 月 18 日 | 零售价格：3800 日元

本作带有菌部博之先生的一贯风格，与以往的足球游戏完全不同，看似简单的系统里有非常多值得挖掘的内容。玩家要擅长在比赛中洞察球队的不足，通过不断改正才能赢得更多比赛，而比赛中不仅要注意足球，还要注意队员的身体状况以及球队整体战术等等，从而由一支弱队变成劲旅。

汽车总动员

RAC

评分 65 分

游戏原名：CARS

开发厂商：THQ

发售日：2006 年 06 月 06 日 | 零售价格：29.99 美元

改编自 3D 卡通电影《汽车总动员》。电影的素质不错，但是游戏作为一款赛车类来说实在是有点诡异。它的赛道界面竟然是斜45度视角。此类视角最大的问题就是操作，还好控制方向只使用了左右键来对应转弯。比赛模式也是赛车游戏的那么几类。其它方面表现也就是一般了。

bit Generations 系列 BOUNDISH

PUZ

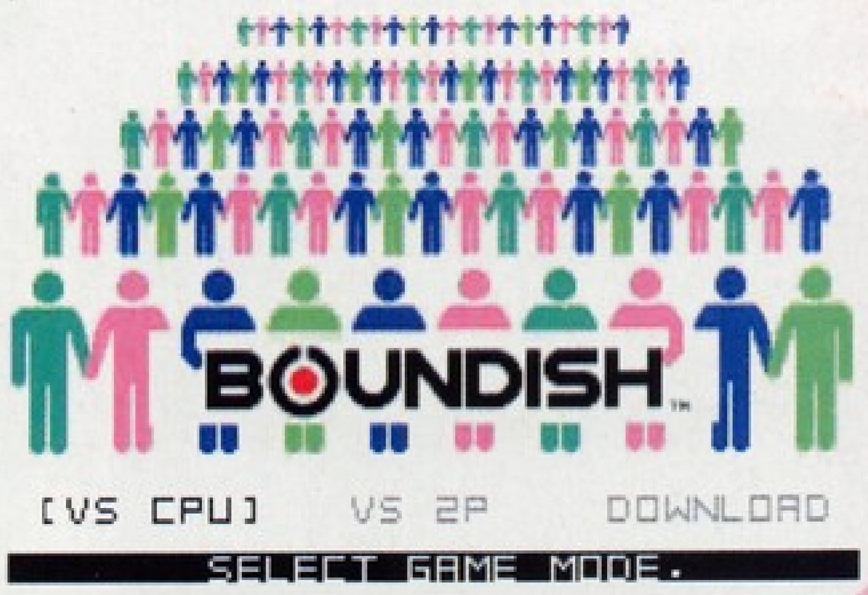
评分 80 分

游戏原名：バウンディッシュ

开发厂商：任天堂

发售日：2006 年 007 月 13 日 | 零售价格：2000 日元

bit是电脑里面表示数据量最小的单位，以此作为标题的系列游戏都是音色简单，操作简便的休闲小游戏。任天堂要表达的是对于游戏“原点”的诠释。此作为系列第一作，游戏只是两个人对抗，小球未接住就输了。简单但是满耐玩的，尤其是两人对战，建议尝试一下。

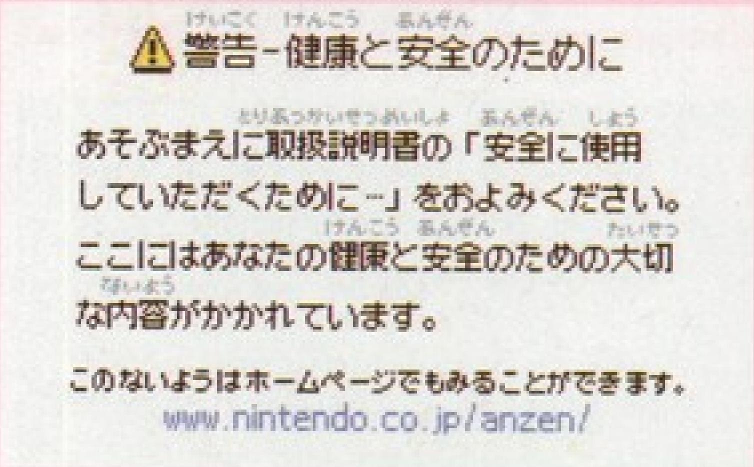


相信大家和我一样，蹂躏过很多爽快的音乐游戏了，那么这一次换我们被蹂躏吧。

今次的主题是这个：GBA 上非常值得推荐的韵律地狱，嗯，其实是《韵律天国》，老任在今年 8 月 3 号推出的音乐游戏，游戏中大半使用 A 键操作，少数时候用到 B 键和方向键，更少的时候用到 L 和 R 键。为什么要推荐？没节奏感的同学要挑战一下，有节奏感的同学要打击一下嘛。以上，准备好消磨你的按键和时间了？Mission start。

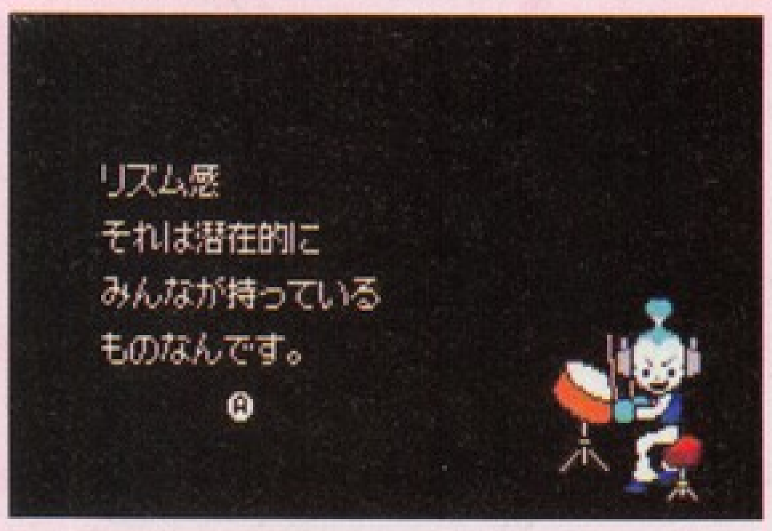
最初的测试

打开游戏，最先是任氏公告，要安全健康的游戏。



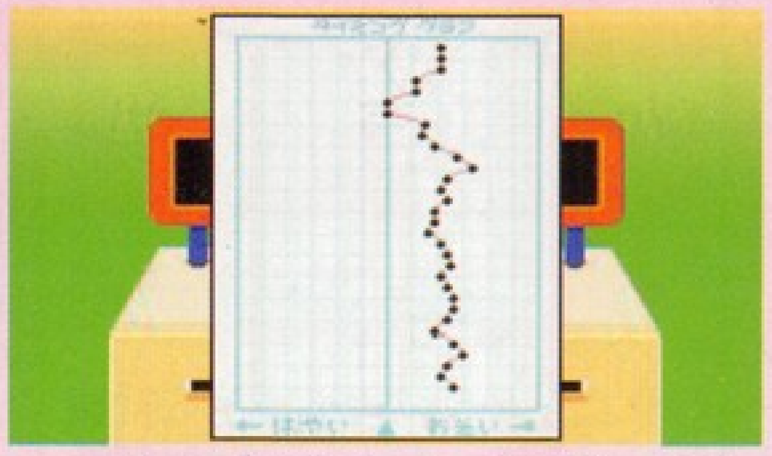
进入《韵律天国》，标题的星星跟着音乐抖啊抖的，很有节奏感：

DJ 同学说，先测试一下你的节奏感吧：

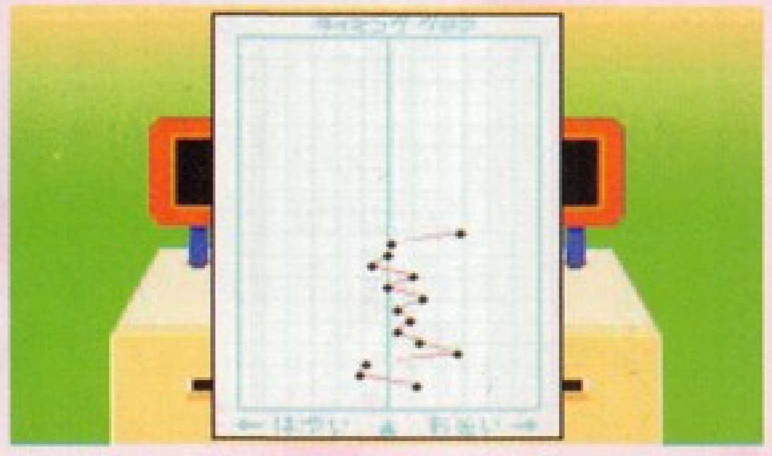


测试共有3个，每次测试过程中，下方会有一个类似打点计时器的装置在纸上打洞，相当于答题卡吧，记录测试中按键和节奏的契合度。所有三张都是以中线为准，点在左边是偏快，在右边是慢了。努力吧，这直接关系着测试分数是否华丽。

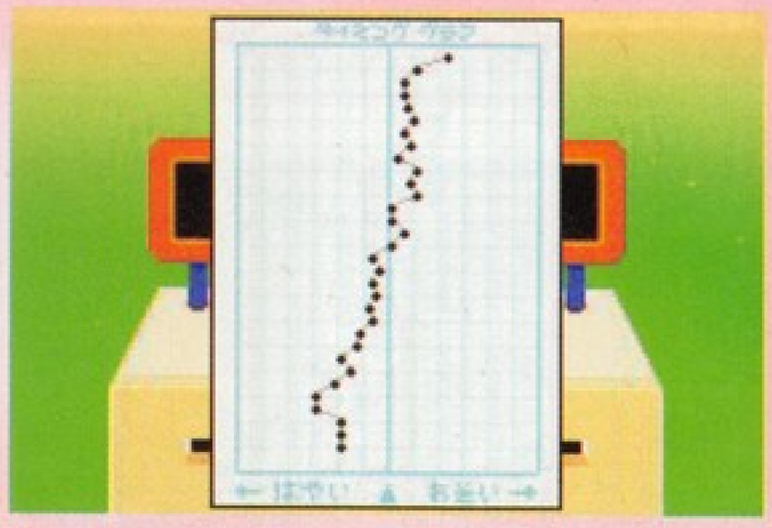
第一个测试：按照给出的节奏按 A 键。超初级的一关，不过为了最后的评分高一些也不能掉以轻心。俺的点点们走势还算平稳啦，虽然其实是从快半拍到慢半拍。



第二个测试：仍然是按 A 键，不过这次有鼓点的影响。



第三个测试：屏幕上出现倒计时，根据每个数字的节拍，当数字倒数至0的时候按 A 键，期间会有部分数字消音。



最后根据三张答题卡的结果给出分数。俺的成绩如下，据说满分是 100，哭。

测试结束，DJ 终于放我们进游戏了，菜单画面第一项是进入游戏，里面基本像《瓦里奥制造》一样都是小游戏组成；

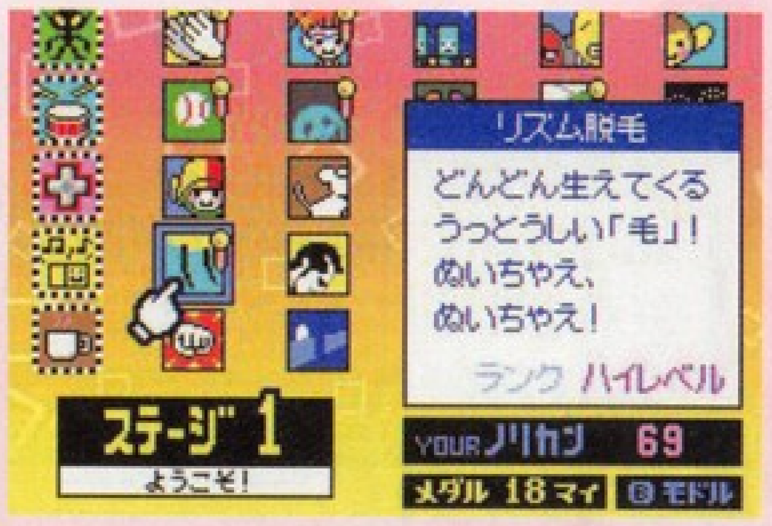
第二项是重玩刚才的测试；

第三项是资料室，里面有关于这个游戏的各种信息；第四项是游戏音乐集合，可以欣赏也可以自己按鼓点捣乱；第五项是游戏设置，里面可以选择声音模式和消除游戏记录。

Tips：设置里面把声音选成单声道，声音会一下大很多哦，虽然用 GBA 的话立体声和单声道也没什么感觉吧……

游戏主体是进阶型的，完成一个关卡才能进入下一关，完成一组才能进入下一组；游戏一共分8组，每组5个关卡和一个混合关。打得好的游戏不仅分数高、评价高，更会获得一枚勋章（下图），积累更多的勋章可以逐步开启最左边有虚线框的那一栏。

游戏菜单界面右边会告诉你当前选中的是什么游戏，已经你在这个游戏里已经取得的评价（Rank），下面是分数和获得勋章数量以及按 B 键退回上层菜单的小提示。

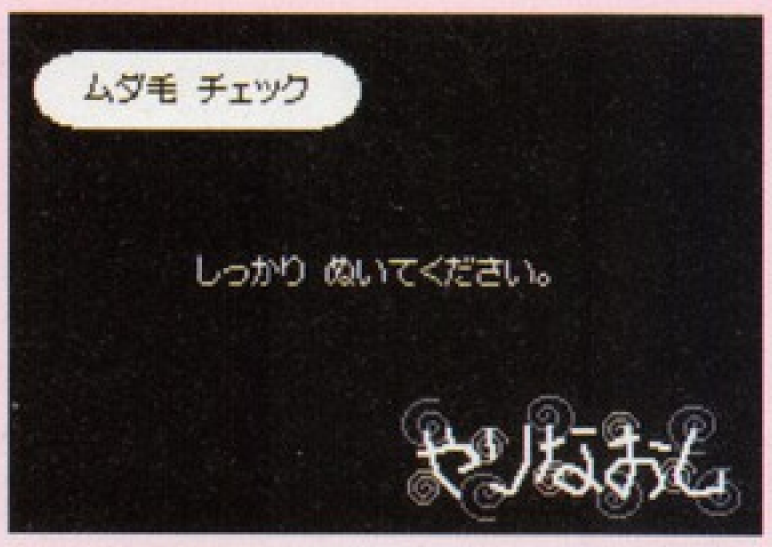


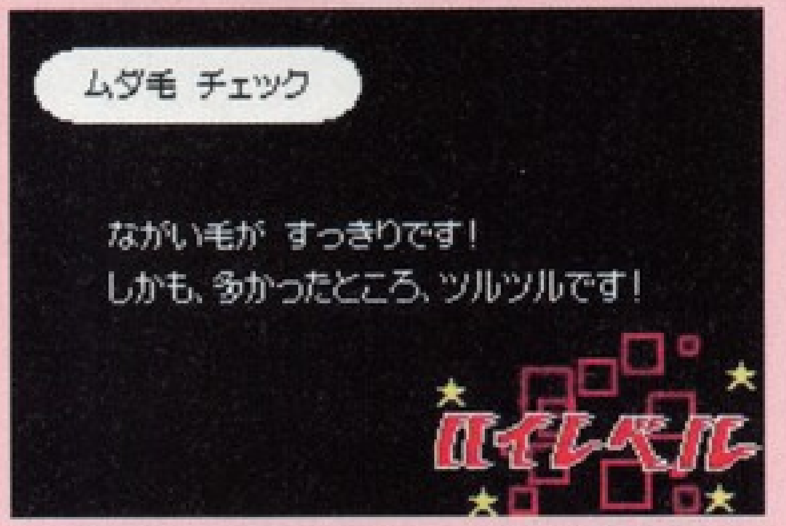
需要注意的是：

第一：最初开启某个类型的游戏的时候会有教程部分，可以按选择键(Select)跳过；

第二：要看准游戏的规则，乱按键会影响评价的说；

第三：游戏并没有非常严格的分数限制，但是会在游戏结束的时候进行评价，如果拿到“平凡”和“HighLevel”评价就可以进行下一关游戏了，如果不小心得到“重做”评价则下一关不会开启。而且对应三种评价也会有不同的过关画面，爱看画面的同学们，也要记得每个游戏至少拿一次“重做”评价才能看全哦！

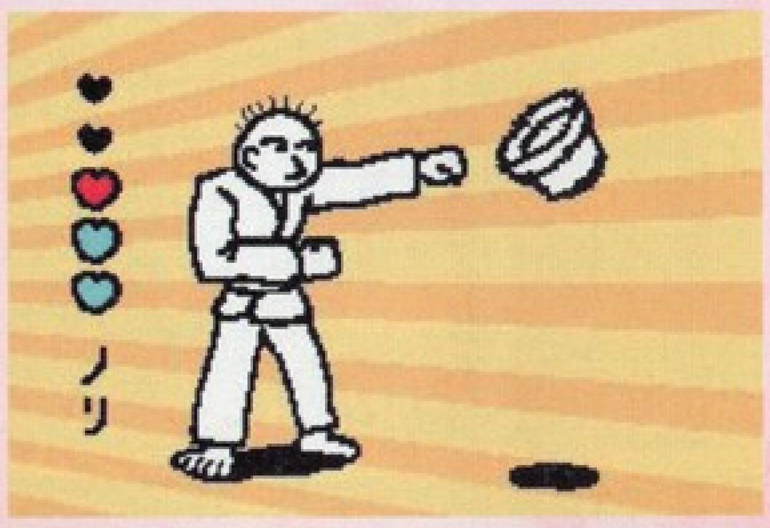




每完成一关游戏之后，之前拿过勋章的关卡都有可能出现一次叫做“完美的心”（Perfect heart）的挑战机会，机不可失！速速完美拿下这个关卡吧，完美之后会在简介里得到一个心形包围的P字，这不仅关联到资料室里得到曲目和伴奏的多少，更重要的是可以向朋友炫耀哦。

第一组：《欢迎！》

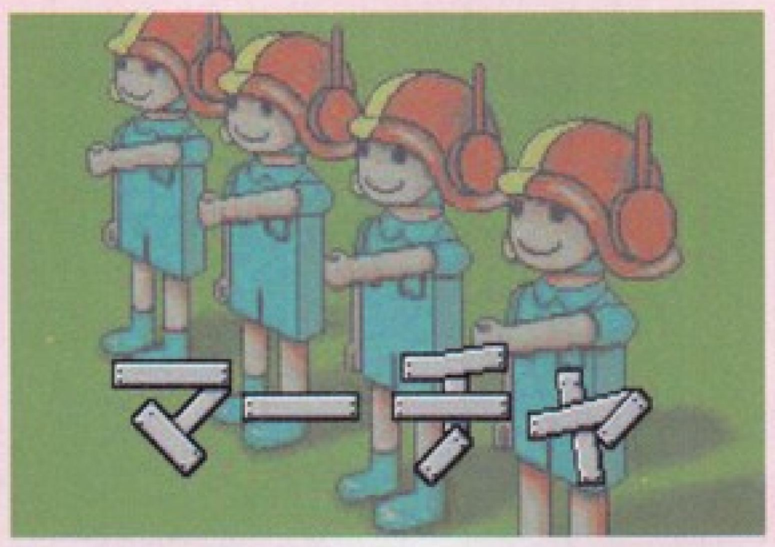
第一关《空手道馆》：作为一个空手道高手，我们的任务就是砸花盆，打灯泡……总之，不管是什么，来了就打吧。节奏，A键，就是我们的空手道精神！注意当提示“3つ！！”的时候会连续出现三个物品，要连续出拳。屏幕左侧的心每击中一拳就会增长一个，三颗心是光芒万丈，满心就是金光万丈。

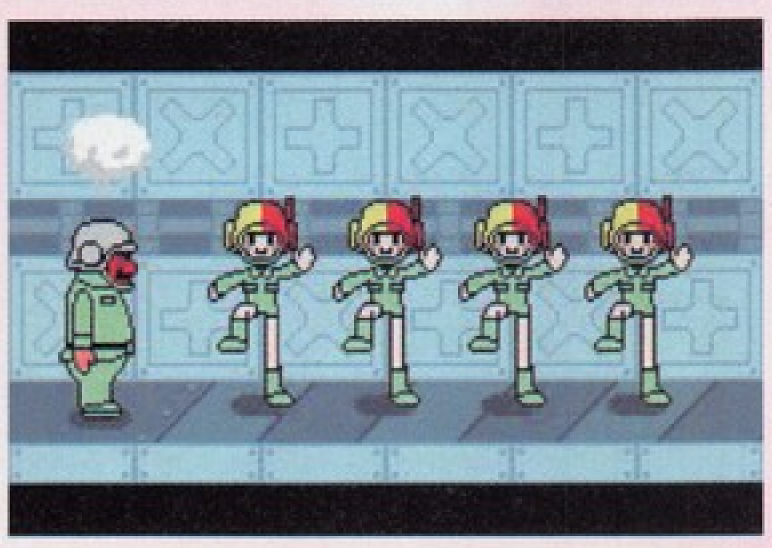


第二关《节奏脱毛》：给大蒜和洋葱拔胡子。这游戏除了A键可以用十字键了，不过如果双手配合不好的同学还是疯狂连续A键好了。注意，又长又打卷的胡子需要按住键不松才能拔掉；而过早下钳子的话，胡子只能拔掉半根，会降低评分的说。

Tips：嗯，最好还是别看大蒜们的表情吧，俺第一次就因为喷了连续错失好几根胡子……

第三关《游行队伍》：操作为十字键左键向左转头，右键向右转头，A键踏步，B键立正。因为是日语的关系，稍微有点麻烦咧……踏步的时候第一下是自动抬腿的，不用着急按键，而最后地板向右传送的时候记得不要停止按键，因为踏步还在继续……其实出错时看教官涨红的脸也满不错的。





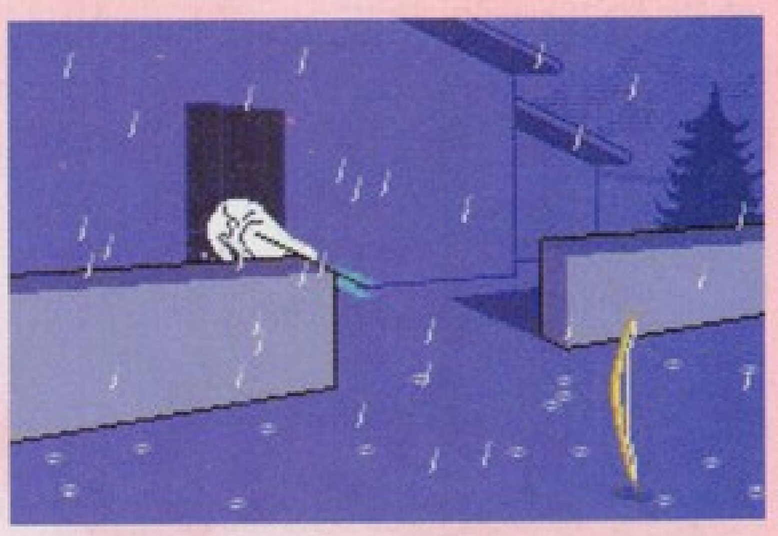
第四关《空中击球手》：就是A键打球，看似简单的一关，如果你死盯着屏幕看球的话反而会很快乱了阵脚，因为那个摄像机啊经常忽远忽近，毕竟是音乐游戏嘛，还是听着拍子来吧，有时出现的高球要空一拍，其它就没啥特别之处了，注意，注意，不要看球员的脸，会忽然被替换掉的说……

第五关《啪啪三人组》：操作简单，就是A键，作为三人组的最后一人要好好击掌就可以了，有时改变节奏而已。拍得好了前面两位会笑，拍不好的话……

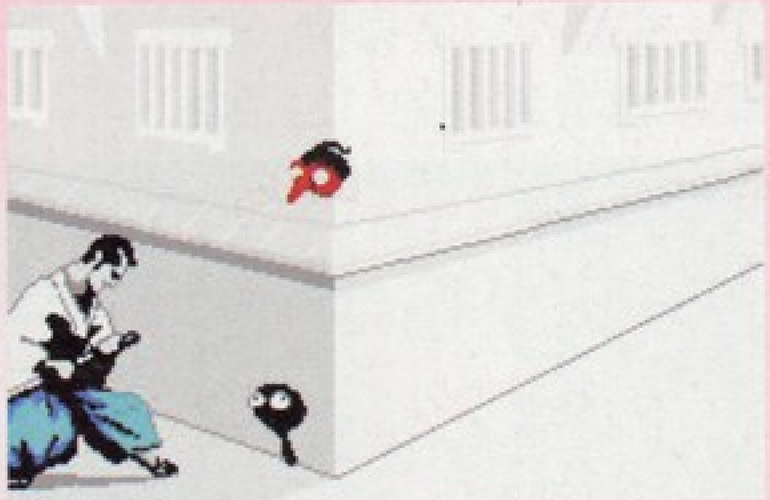
第一混合关：前面5个关卡的综合，会随着音乐在5个游戏中变化，不管怎么说，掌握了节拍就没有任何问题。完成这一关后，最左边有虚线框那一排会开启打鼓课堂（第三个）、小游戏（第四个）、音乐玩具（第五个）和咖啡馆（第六个）。

第二组：《乐趣！》

第一关《白色幽灵》：从门前一窜而过的白色幽灵，A键把它们用弓箭射进屋子吧。游戏中不仅节奏会变化，幽灵也会有时躲起来，或者干脆音乐渐渐消音，总之进入第二组游戏了毕竟要增加一点难度嘛。



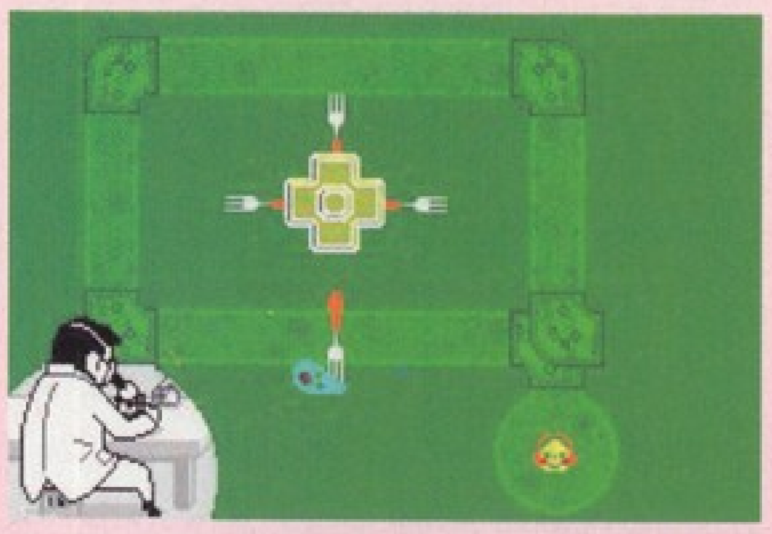
第二关《居合斩》：大叔是武林高手，大叔会居合斩，大叔要是斩不到会被天狗踢倒，大叔用A键出刀……总之还是节奏，节奏，即使有时屏幕会被黑雾遮盖，掌握好节奏就万事大吉啦。如果没能砍掉天狗的面具，分数仍然不会太高，这一点要注意哦。其实小天狗落地的时候像哭了的平底锅一样，满可爱的。



第三关《老鼠大盗》：这次我们是一只处于队伍中间的小白鼠，今次的任务就是保持队形，猫不在的时候不能停，撞倒后面的老鼠会扣分；猫来了也不能跑，撞到前面的老鼠也扣分（命苦）……总之就是猫来了按住A键蹲下，猫走了松开A键跑路就准没错，跑

到奶酪我们就赢了。

第四关《除菌》：我们要做的就是要用十字键挥动叉子除掉细菌，十字键对应各自方向的叉子，勇敢的阻止细菌吃掉右下角的蘑菇吧。



第五关《那，去盆舞节吧》：“啪啪三人组”的Loli版，仍然只是A键拍手，不过这次奉送了很好听的歌哦，我们就是拍手给这首歌做合声，如果拍的好大家都会笑。

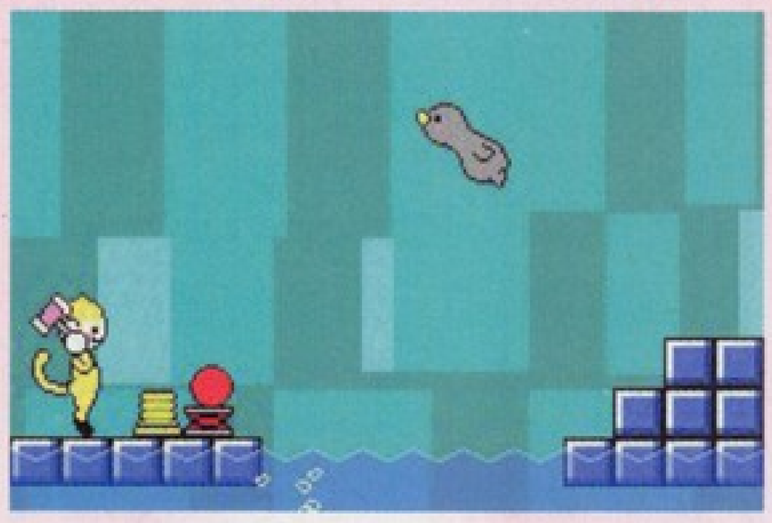
Tips：盆舞节（盆踊）是日本很重要的节日，类似我们的清明节，也称作日本鬼节，就是《西游记》里提到过的“盂兰盆”。

第二混合关：仍然是这一组游戏的综合关，没啥好说的了。

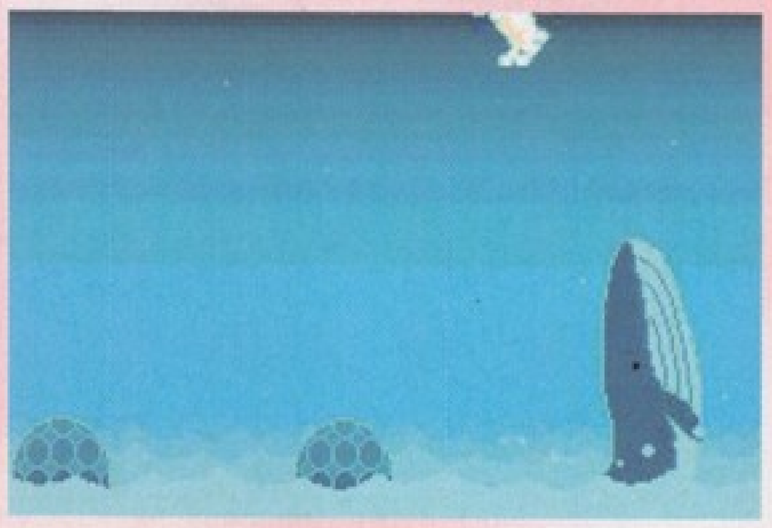
第三组：《榜上有名了吗？》

第一关《魔法师》：第一圈，魔法师会在小女孩身边撒种子，第二圈要我们在魔法师飞到种子上空的时候按A键，满简单的一关，因为音乐没有搞怪消失或者出现什么东西遮盖屏幕，按节奏来吧，如果浇出紫色的食人花一样的东西，别得意，那是没浇准。

第二关《表演时间》：仍然是A键，我们的工作是让企鹅有球吃，只要让企鹅跳到最高点的时候接到球就行了，要注意肥胖企鹅和白企鹅，前者行动缓慢，后者健步如飞，普通企鹅的红脸蛋很萌，而且身材像花生。

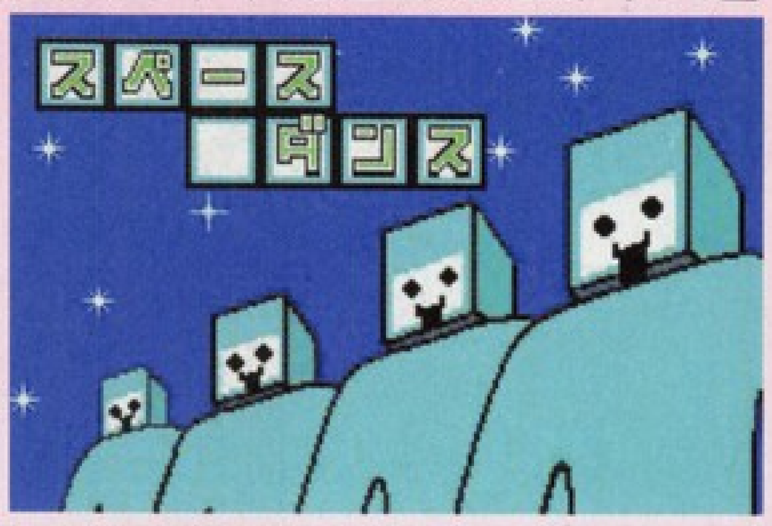


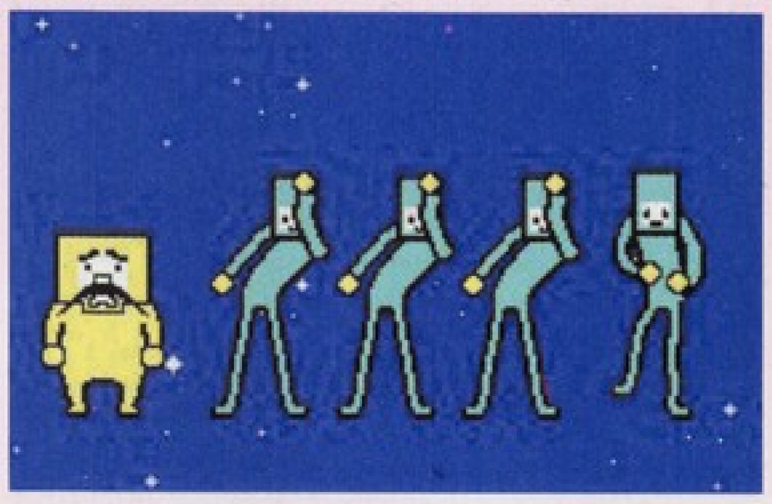
第三关《兔子跳跃》：A键不停的点吧，要保证兔子在每一只海洋生物的身上踩一脚，最后被鲸鱼尾巴送上月球。按错的话兔子也不会掉进海里，只是会姿势比较难看，而且分数就没了。



第四关《Toran和Porin》：Toran是男生，用十字键控制；Porin是女生，用A健控制。当他们跳到最高处的时候按对应的键就可以变身成狐狸或者从狐狸变回人。如果没按还好，只是丢分数，如果按不准的话就会变成半人半狐……

第五关《空间舞蹈》：有点类似前面的游行队伍，十字键右为抬右手的动作，下为下蹲，A键是出拳的动作。这次如果做不好的话是会被相邻的同伴攻击的哦！这次基本不用理会旁边那个黄色





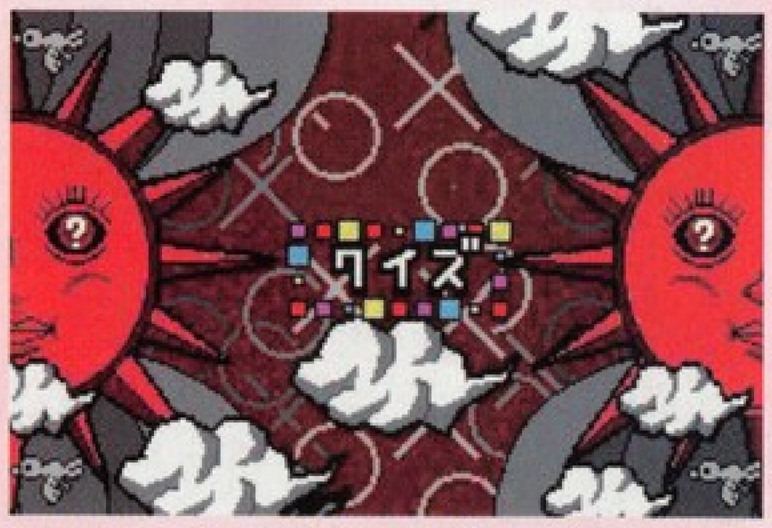
拉圾箱，听同伴的发音就可以，那发音其实还真挺寒的。

第三混合关：还有啥说的，过吧。

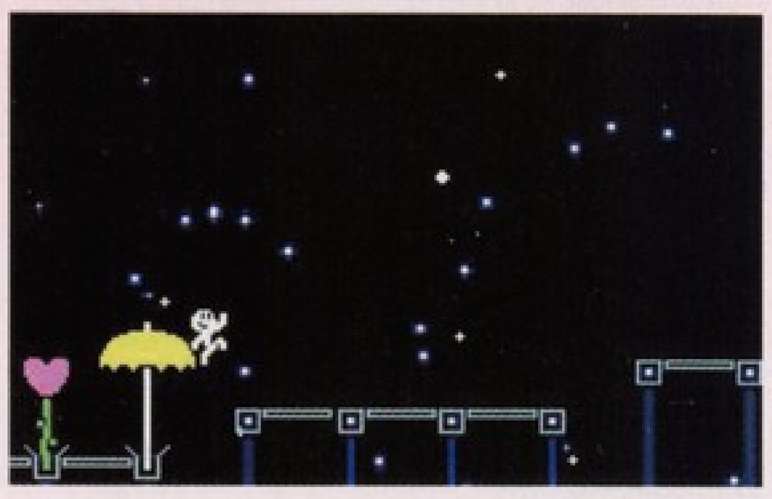
第四组：《古怪的游戏》

第一关《测验》：像以前“正大综艺”的抢答一样，不过我们是要按对主持人的次数，完全靠耳朵了啊，十字键和A键都能用，怎么顺手怎么来吧，中间的表转一圈时间就结束了，后面感觉有点紧张呢。

Tips：其实我们按的时候是无所谓主持人的节奏的，只要次数对就可以，不过其实记节奏反而不用思考，比较容易一些，具体操作还是看个人习惯吧。

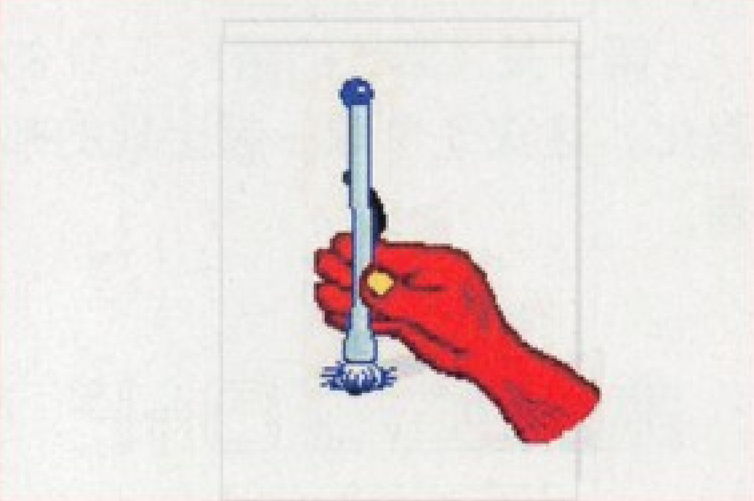


第二关《星之路》：音乐很好听的关卡，每跳一个节拍就会升起巨大的心或者伞或者棒棒糖。注意这一关不像以往就算错了也可以走到最后才算成绩，这次只要有不联贯的地面部分没跳就会

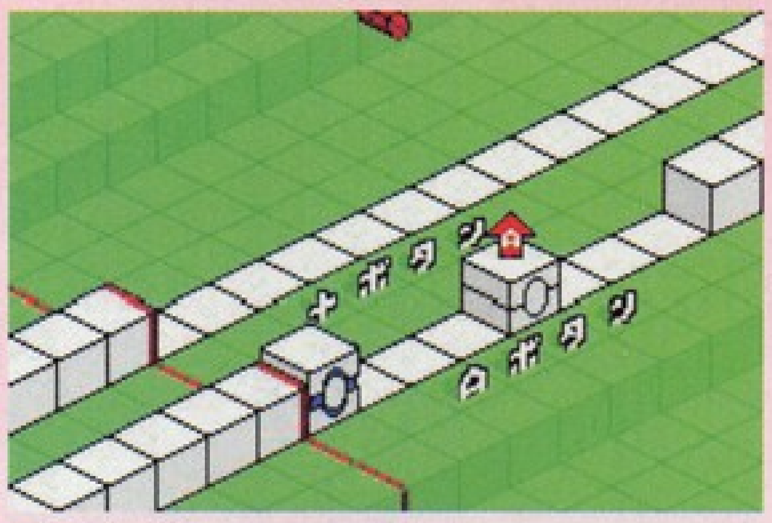


直接Game over啦。而且，就算是平地也不能不跳……总而言之，不管地面升起什么，我们都要连打A键义无反顾的往前跳啊跳。

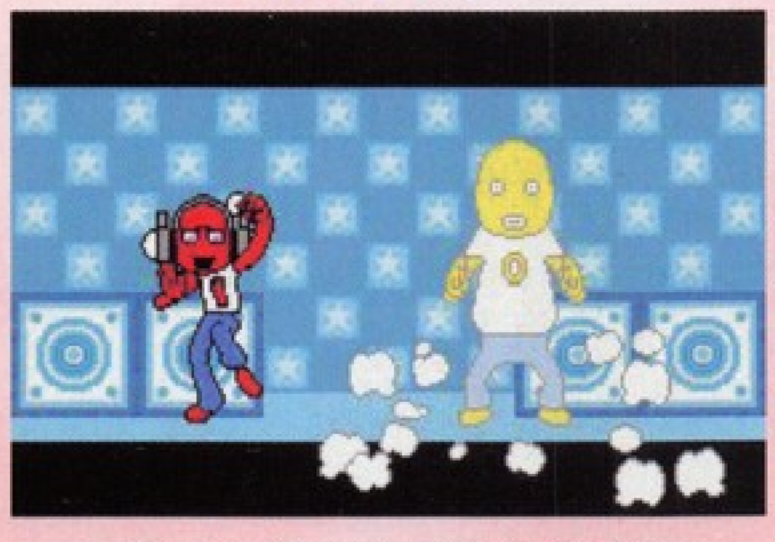
第三关《旋律笔迹》：又是A键，每次握笔的手蓄力到红、血管暴起、连笔都捏青了的时候，按照节奏点A键，注意有些字要写两笔。这关不难，但是俺经常凑着节奏在A键上虚按，结果一不小心按下去，弄得纸上好多墨点，分数就飞了。



第四关《多个节拍》：十字键负责左边通路，A键负责右边通路，在红色的小棍子到达弹簧盒子的时候按对应键就可以了，注意两条通路都有红棍子滚过来的时候不要混乱，节奏，节奏……



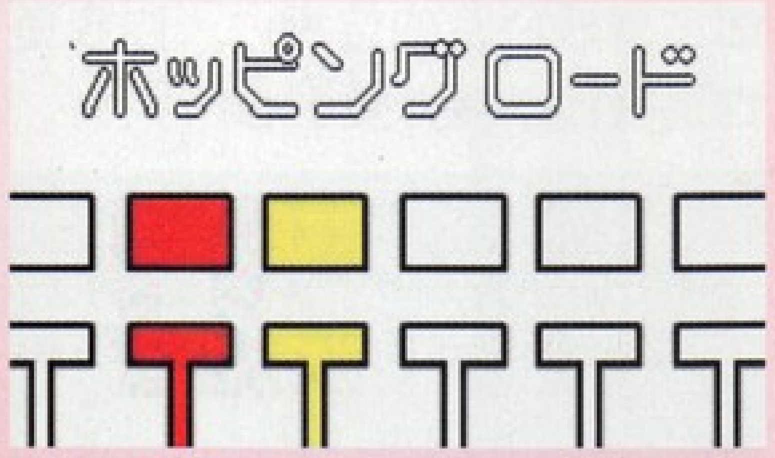
第五关《玩RAP的人》：这一关还是A键，DJ念完RAP之后根据节拍和最后一个字的发音决定按键时间和次数。句子是蓝色，最后一个字的发音是“ka”的时候按A键一次；句子是紫色，最后一个字的发音是“ne”的时候按A键两次；句子是黄色，最后一个字的发音是“ko”的时候快速按A键两次。

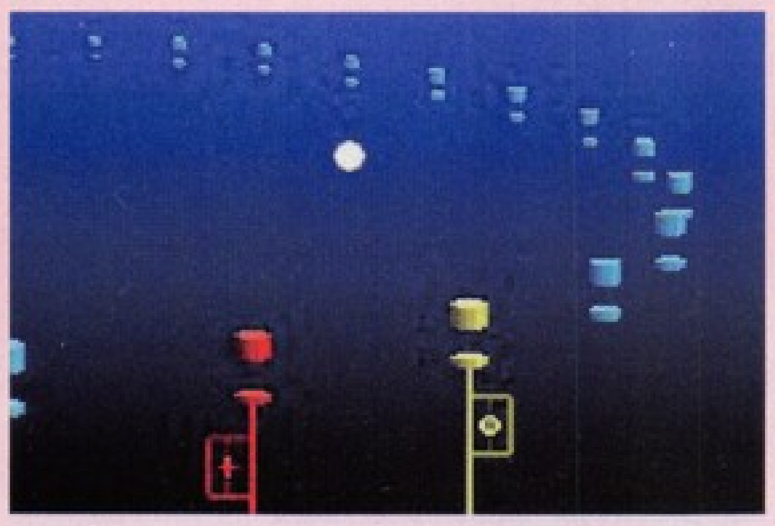


第四混合关：还是和前面一样的……

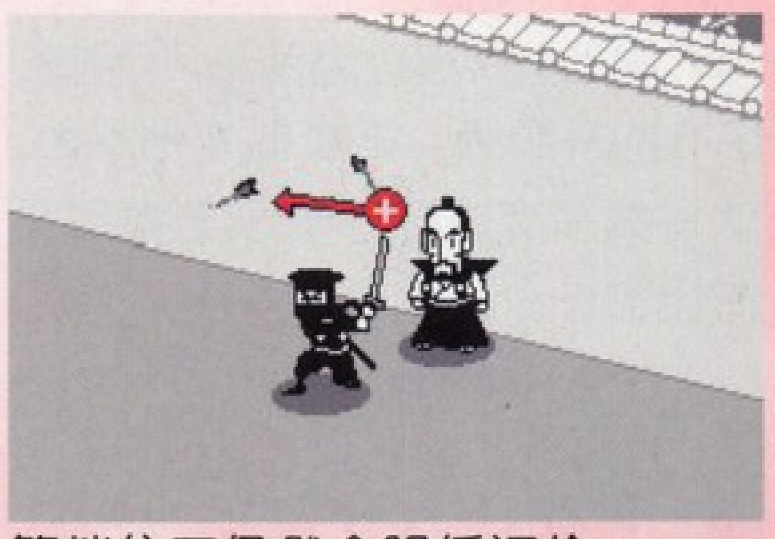
第五组：《加油！！》

第一关《繁忙的路》：十字键控制红色跳杆，A键控制黄色跳杆，当小球跳过来的时候要先用黄色杆弹一下再用红色杆弹一下才能跳进终点，后面有两个球速度不同的跳过来扰乱节奏还真挺棘手的说……





第二关《忍者》：我们要保护领主，就必须击飞敌人射过来的箭，屏幕会提示按键，当刀在屏幕左侧的时候按A键，在右侧按十字键，后面弓箭多的时候就要左右来回挥刀才行了，当然按照惯例还是不能胡乱按，否则虽然弓

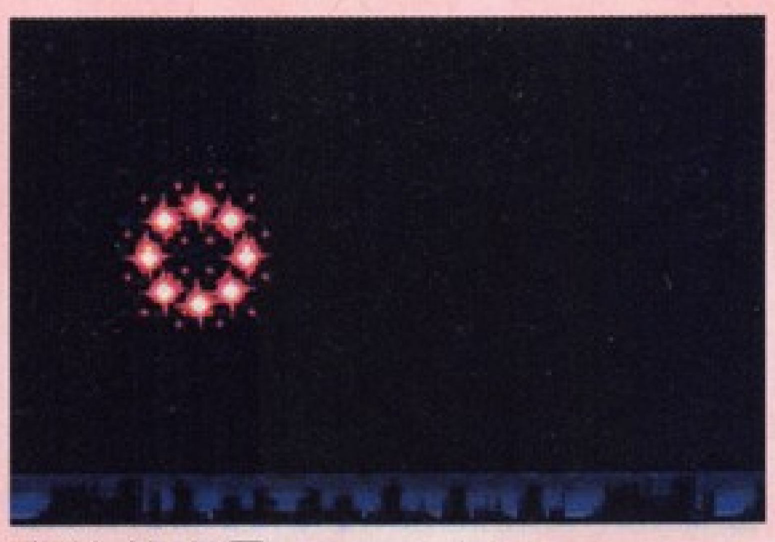


箭挡住了仍然会降低评价。

第三关《投球》：我方三名队员站好，他们是黄胖，蓝瘦和红女，本关用键全面，十字键控制黄胖，B键控制蓝瘦，A键控制红女。要点是球飞向谁就按对应键接球，就这样三人相互传球，最后球的命运比较惨，一定会被黄胖同学的双掌击碎，击碎或没接住的情况下会投出下一球继续。每一次传球之前，持球队员都会喊出接球队员的名字。游戏中会出现漫画里经常出现的集中线条，这表示处于中心的那个人会作出特别的动作，要小心对应。

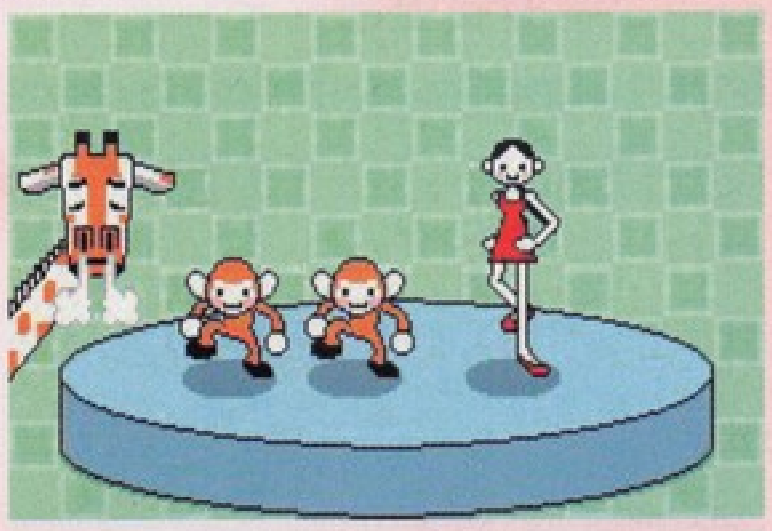
喊名字的对应情况：Kiiyan传给黄胖，Aokun传给蓝瘦，Akachan传给红女。集中线条的对应情况：黄胖会自己投给自己一次然后传给其他人，蓝瘦会自己投几次玩，红女会和蓝瘦互相快速传递。

第四关《烟花》：当烟花弹射到空中的时候按A键引爆即可。游戏中普通烟花是没有提示的，所以这关事先最好还是玩一下练习部分，然后在游戏中按照训练的节奏就不会出错了。普通烟花的节奏是：ichi、ni、san、hi！炸弹的节奏是：tamaya-hi！男中



音的节奏是：nuei hi！

第五关《踢踏舞》：跟着猴子的节奏踢踏，这次如果玩不好就会换成旁边的长颈鹿很忧郁了。猴子叫1声：踢1下；猴子叫2声：快速踢2下；猴子跳起来：落地的时候踢1下；猴子大叫：快速踢3下。



第五混合关：本次是非常好听的歌曲，仍然是这一组的混合，没有新关卡了并不代表游戏结束了。这次混合关完了之后，还有之前关卡提升难度的3组游戏等着大家哦。

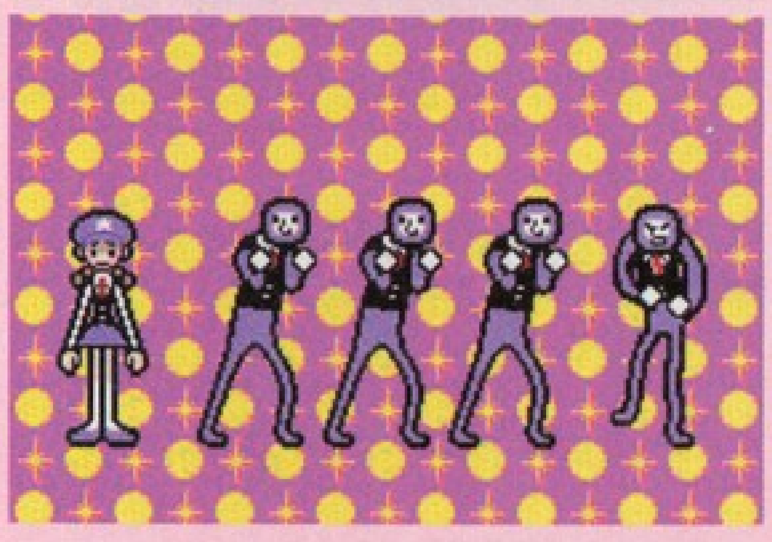
第六组：《复活》

第一关《啪啪三人组》：1-5升级版，之前爆炸头的三人组这

次换了礼帽和西装，要点同 1–5，增加了难度，表情已然经典。

第二关《那，去盆舞节吧》：2–5升级版，增加了新的节拍，场景怎么看都像冬天，而且俺经常被同伴抛白眼。

第三关《百老汇舞蹈》：终于有了一个换名字的，不过换汤不换药，3–5的升级版而已。教官少女挺漂亮，不过错了仍然要被同伴打……



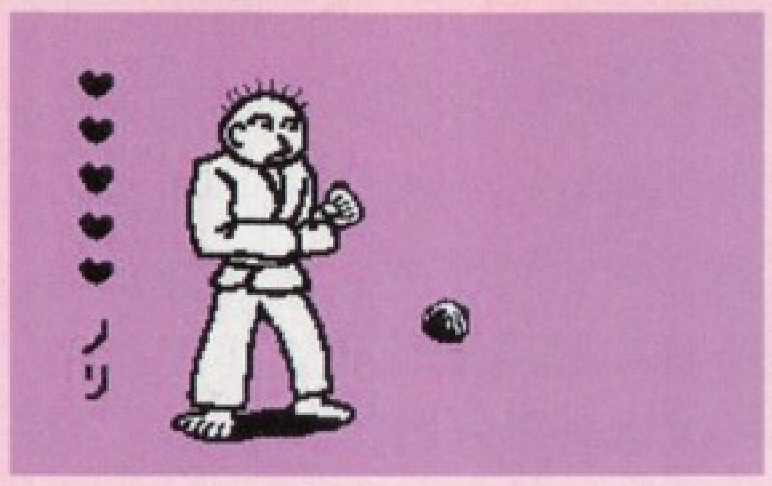
第四关《玩RAP的女人》：男人换女人，RAP也换了的说。4–5的升级版，还是老样子，凭RAP最后一个字的发音来判断吧。

第五关《超级踢踏》：不用说，5–5 的升级版，这次的变化不大，就是猴子变成了长着米老鼠耳朵的怪物……

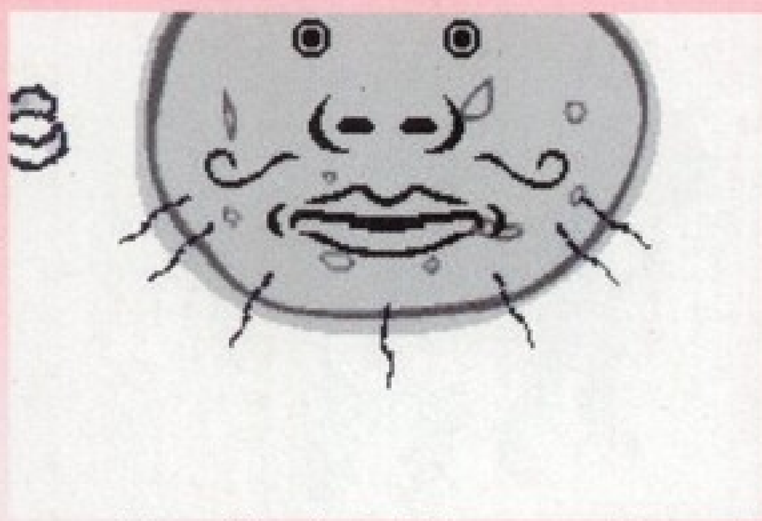
第六混合关：之前所有游戏的混合，完成这个关卡之后，游戏的选择音乐会变掉，最左边一排得到 Staff 表（第二个）。

第七组：《技师》

第一关《空手道馆》：1–1 的升级版，主要部分还是没改变，不过出现了一个非常折磨人的设定：音乐忽快忽慢。

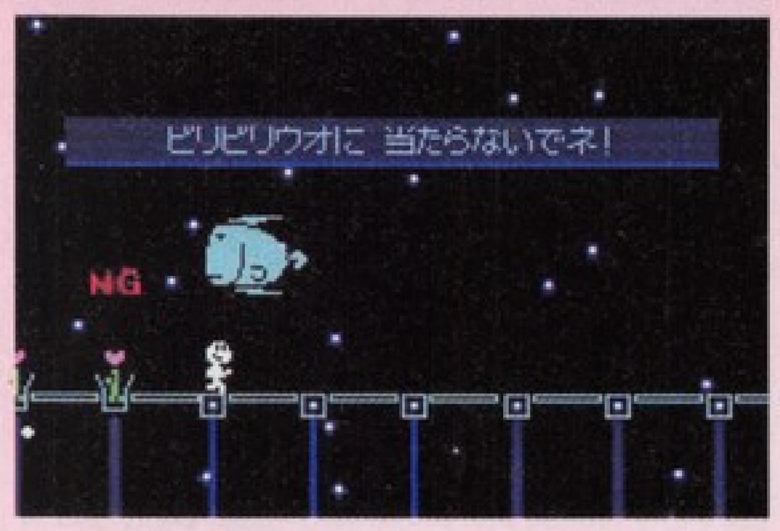


第二关《节奏脱毛》：1–2 的升级版，除了大蒜和洋葱，这次厨房特地增加了土豆。

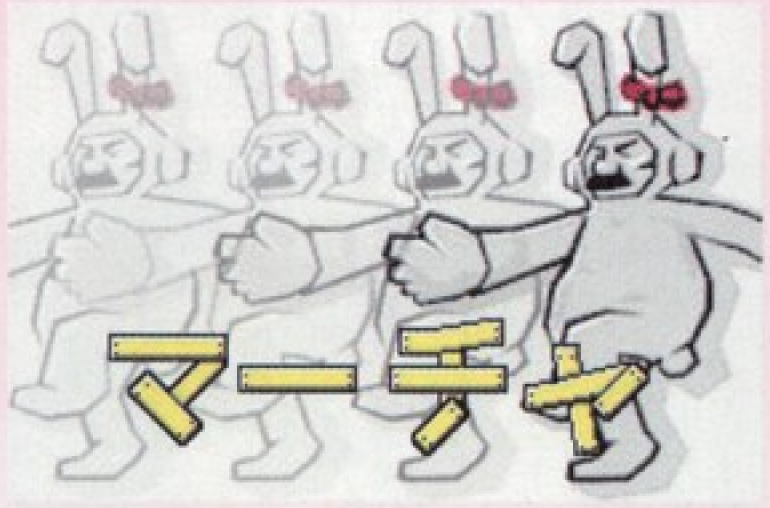


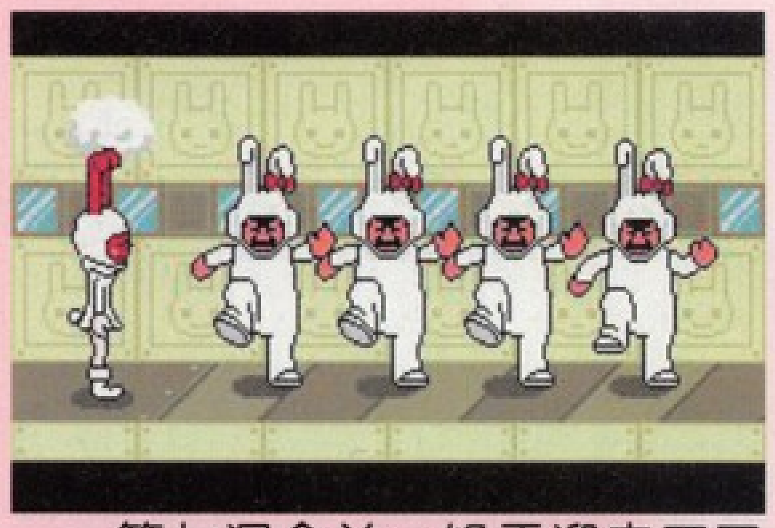
第三关《忍者》：5–2 的忍者的不知道多少代的后人之类吧……世界观变成现代，对手从弓箭手变成了流氓，保护的人也从领主变成了少女。

第四关《星之路》：4–2 的音乐再次响起，这次空中增加了……人鱼？！只要鱼脸下面那个点不要跳就可以了，其它都照常，不过说起来容易，后面有些鱼都占着好危险的位置……碰到鱼也是被秒杀哦，要小心。



第五关《游行队伍》：1–3 游行队伍的白兔装版……

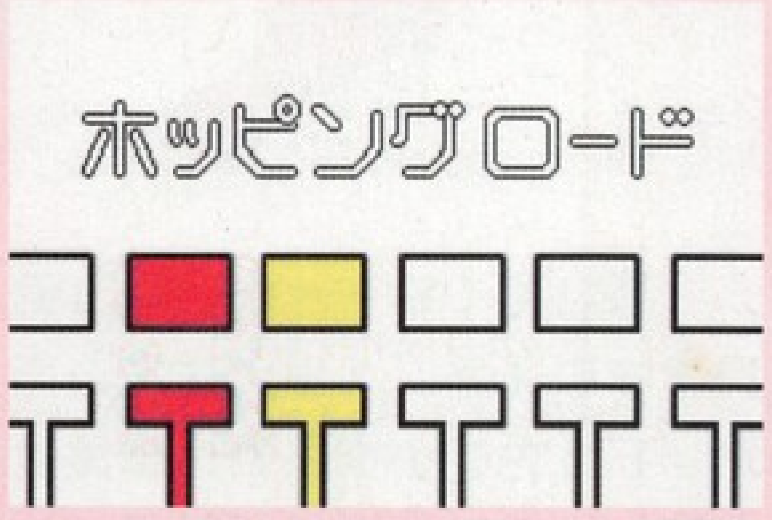


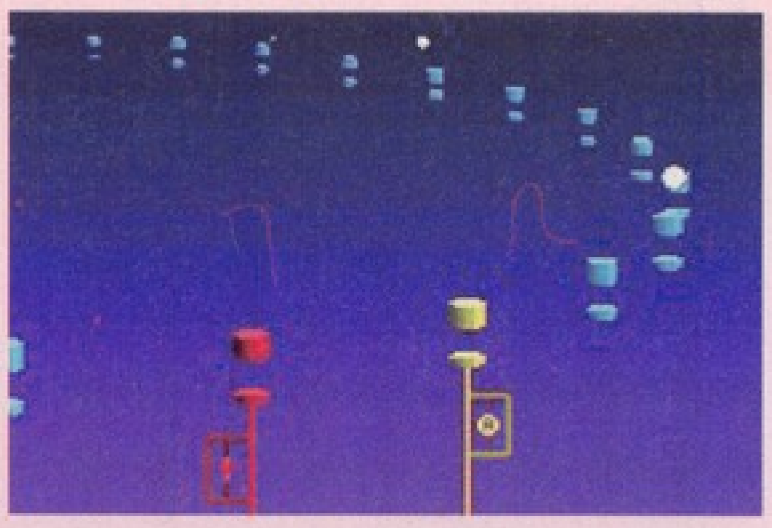


第七混合关：终于迎来了又一个混合关，之前所有游戏不同难度的混合，不要混乱，继续努力，胜利已经不远了。

第八组：《最终的技师》

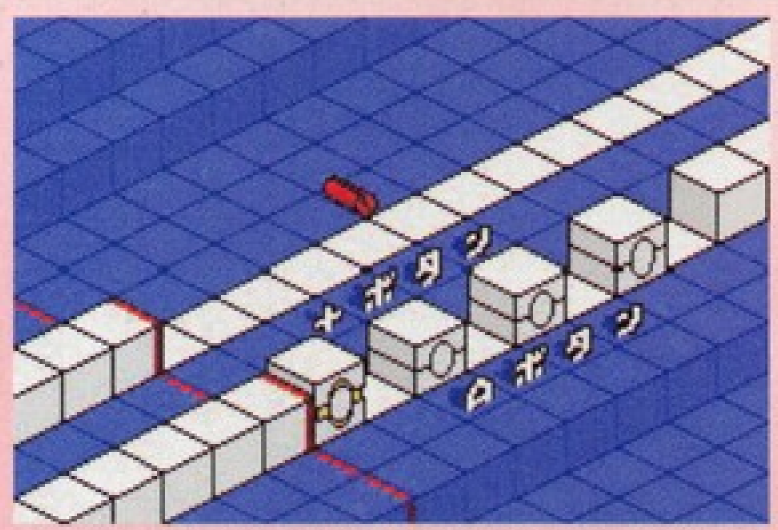
第一关《繁忙的路》：5–1 的强化，这次 3 个球一起出现的都有。





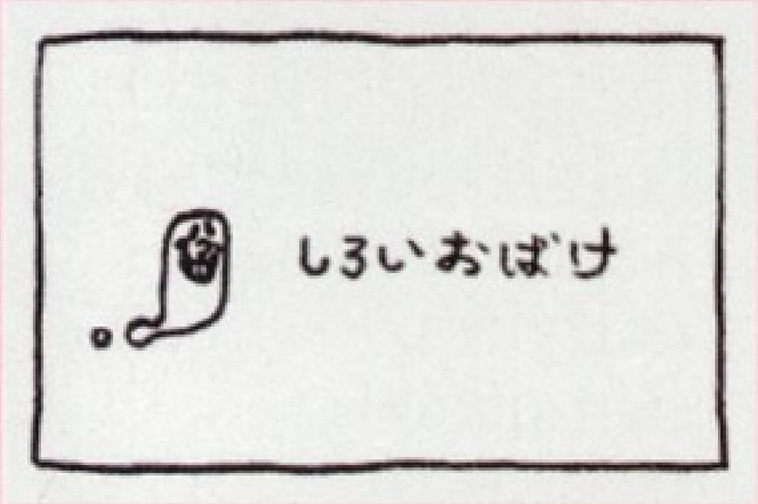
第二关《投球》：和 5–3 完全一样嘛，就是增加了出现集中线条的机会。

第三关《多个节拍》：4–4 强化了之后也变得好麻烦，那些弹簧盒子的顺序……欲哭无泪 ing。



第四关《空中击球手》：除了音乐会变快和1－4没什么区别，硬要说的话，球员的头上的遮挡物变了。

第五关《白色幽灵》：幽灵果然是不可靠的东西……这次行动更加诡异，音乐也更加容易消失。



第八混合关：最终的最终的最终混合关，做好手指运动加油冲刺吧！注意这次增加了不小的难度，比如拳击出现黑白模式，拔胡子会用一条东西把胡子挡住等等，但是，什么能难得到咱们呢？过关后得到最左边一排的“现场演出”（第一个）。

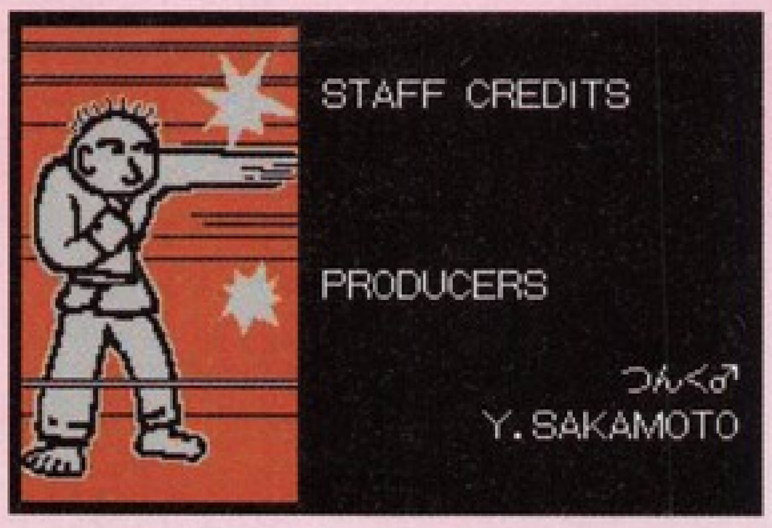
红利角落：一些不要错过的东西

终于破关了，感想如何？别着急，最左边那一排虚线框子里可还有不少好东西咧！

自上而下顺序为：现场演出、Staff表、打鼓课堂、小游戏、音乐玩具、咖啡馆。

现场演出：和不同类型的乐团演奏来自游戏的音乐。好好看一下打鼓课堂我们也可以成为不错的鼓手咧。

Staff表：DJ会说一些通关感言之类的，然后就是漫长的Staff表了，有兴趣的可以看看……

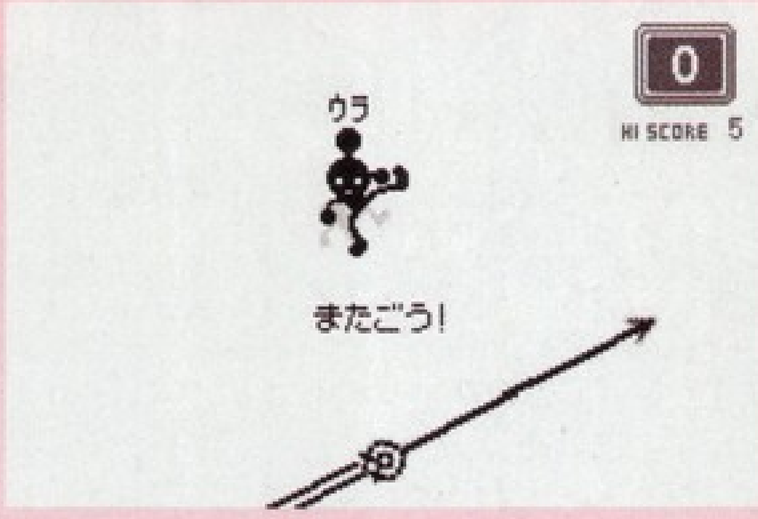


打鼓课堂：想玩好“现场演出”？不如先来这里上两堂打鼓课吧，包你成为高手。打鼓课的教程数量是由勋章数量决定的，具体如下：

1、基本1	3个奖牌
2、基本2	6个奖牌
3、初级1	9个奖牌
4、初级2	12个奖牌
5、初级3	15个奖牌
6、初级4	18个奖牌
7、初级5	21个奖牌
8、初级6	24个奖牌
9、初级7	27个奖牌
10、初级8	30个奖牌
11、初级9	32个奖牌
12、高级1	34个奖牌
13、高级2	36个奖牌
14、高级3	38个奖牌
15、高级4	40个奖牌
16、高级5	42个奖牌
17、高级6	44个奖牌
18、高级进阶1	46个奖牌
19、高级进阶2	48个奖牌

小游戏：一共有4个小游戏，也是由勋章数量来开启的：

里之男：1个勋章获得，按A键躲避来回划动的指针。



除菌SP：嗯……用叉子插细菌的医生又来了……10个勋章获得。

进阶版测试：20个勋章获得。为啥考官的脸都蓝了……

服装模特工厂：30个勋章获得，制造商店里展示服装用的模特。我们的任务是，如果流水线上的模特没有面对屏幕，用十字键左方向键把它一巴掌扇过来，然后用A键给模特贴上眼睛就成功了。

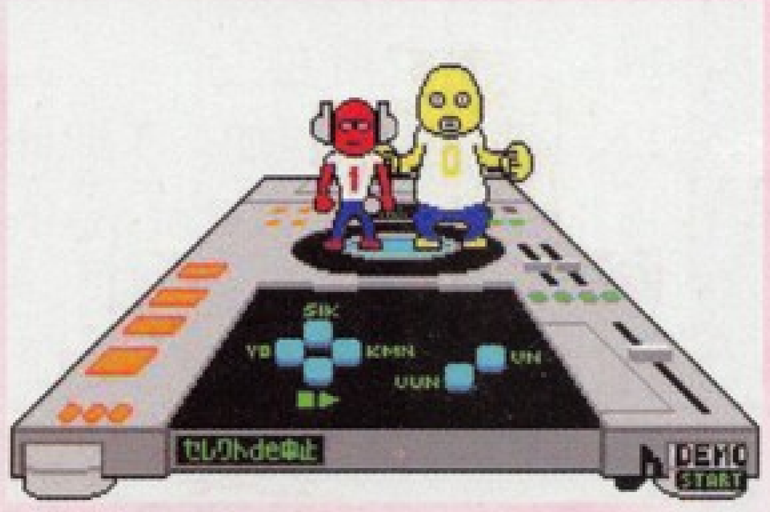
音乐玩具：这个……真是让我无语啊……

猫机器：按不同的键制造不同的叫声。

骑马机器：根据屏幕的文字提示按键控制马的步伐，如果超过前面的马就算胜利。说实话我更喜欢不理节奏飞快的按键，屏幕上一串绿色的字在飞，就好像那马是锄草机一样。

告白机器：按不同的键就会说不同的话，似乎按照节奏感按键仍然可以博得些好话……终究是说：“你是个好人”、“为什么我那么爱你”之类。

RAP机器：RAP游戏最初的组合阵容，A、B两个键控制气功男发出短/长的声音，十字键左/上/右DJ念RAP，十字键下方向键是播放音乐。



咖啡馆：这里其实是商量一些对策的地方，可以针对不同的

游戏得到一些 Tips 和暗示，如果过关途中某个游戏连“平凡”的评分都拿不到的话，可以到这里来碰个运气，开启下个游戏之类……

附：游戏音乐集合（主菜单第四项）

这里共有 45 首游戏中出现的歌和曲子。

每个曲子点进去都有 4 个选项，自上而下分别是：

1、单纯的听听这首歌曲；

2、用鼓手动伴奏；

3、手动为当前歌曲排序；

4、决定是否给这首曲子加标记（表现为题目前面的对号）。

歌曲目录如下：

1、沉默
2、标题音乐
3、开场音乐
4、菜单音乐
5、游戏选择
6、旋律资料室主题
7、空手道馆
8、旋律脱毛
9、游行队伍
10、空中击球手
11、啪啪三人组
12、白色幽灵
13、居合斩
14、老鼠大盗
15、除菌
16、那，去盆舞节吧
17、魔法师
18、表演时间
19、兔子跳跃
20、Toran 和 Porin
21、空间舞蹈
22、爱的甜心
23、测验
24、星之路
25、旋律笔迹
26、多个节拍
27、繁忙的路
28、投球
29、烟花
30、踢踏舞
31、愿望
32、一班三重唱
33、盆舞节舞蹈
34、百老汇舞蹈
35、超级踢踏
36、混合 6
37、混合 7
38、混合 8
39、Staff
40、游戏选择 2
41、咖啡馆
42、重做
43、平凡
44、High Level
45、Perfect

一切结束之后，再回头看看主菜单的资料室，里面已经有不少内容啦，《韵律天国》我们也挖掘的差不多了，当然，为了更多的 Perfect heart，需要努力的地方还不少，咱们一起加油吧。不管这是地狱之旅还是天堂之路，看看辛辛苦苦过关的同时笑得前仰后合的自己，老任再一次成功了。

【赠品介绍】

PSP/NDS 游戏音乐精选合集

应该说，游戏音乐是硬件机能进化的产物。最早的游戏机只能发出单调的电子音，所谓的背景音乐提“旋律”都很勉强，更不用说“音色”和“临场感”了。随着机能的不断进化，游戏器材的音响能力已经有了质的飞跃，从一两个世代以前开始，游戏音乐中已经开始出现各种名曲。

掌机具有独特而悠久的发展历史，又常常代表着最尖端的技术竞争。掌机音乐的发展史，几乎是整个电子娱乐领域音响发展史的翻版。在最新一代的掌机上，我们已经能够欣赏到丝毫不比家用台式设备逊色的游戏音乐和歌曲。本书附送的两张游戏音乐精选集的内容是从 NDS 和 PSP 主机上以音乐见长的各款大作中精心挑选出来的曲目，它们分别代表着两款主流掌机上游戏音乐的最高水平。

A　PSP　游戏音乐精选合集

PSP 上有许多优秀的剧情派复刻大作，经典的游戏音乐也非常多。《心跳回忆》《樱大战》的著名乐曲能够勾起不少老玩家的回忆，《太鼓达人 P2》《怪物猎人 P》等新锐游戏的乐曲也是众多爱好者们耳熟能详的乐曲。PSP 精选音乐集，将带您品味长久的经典。

曲目	曲名	作品出处
01	伊苏VI OPENING	《伊苏VI》
02	Monster Hunter	《怪物猎人 P》
03	VICTORY	《超级机器人大战 MX》
04	檄！帝国花击团	《樱大战》
05	檄！帝国华击团改	《樱大战 2》
06	End of the Moonlight	《DJMAX》
06	君之欠片	《战国封神传》
08	可以哭泣	《洛克人 DASH 2》
09	罗宾逊	《太鼓达人 P2》
10	梦没有终结	《幻想传说》
11	星之所在	《英雄传说 6 空之轨迹》
12	更加！更加！ Tokimeki	《心跳回忆》
13	二人之时～forever～	《心跳回忆》
14	Step by step	《心跳回忆》
15	软弱者之诗	《心跳回忆》

B　NDS　游戏音乐精选合集

NDS 代表着游戏的新风，以《大合奏》为代表的音乐游戏中收录了很多原本与游戏没有太多关联的名曲，这也为 NDS 的娱乐延展性做出了很好的补充诠释。在 NDS 主机的音乐游戏中欣赏到原本属于游戏之外的美妙乐曲，正是 NDS 广泛性扩大游戏内涵的最好表现。同时，《最终幻想 3》等在原作基础上重新制作的精心之作也使我们看到了掌机业界不同以往的面貌。NDS 精选音乐集，将带您领略崭新的精彩。

曲目	曲名	作品出处
01	风之追忆～悠久的风传说～	《最终幻想 3》
02	OPENING THEME	《最终幻想 3》
03	无尽的大海	《最终幻想 3》
04	水之巫女艾莉亚	《最终幻想 3》
05	巨大战舰无敌号	《最终幻想 3》
06	悠久之风 –.333 mix–	《最终幻想 3》
07	最后的死斗	《最终幻想 3》
08	Dragostea Din Tei	《大合奏追加曲》
09	Starry Heavens	《大合奏追加曲》
10	世上仅有一朵的花	大合奏追加曲》
11	天体观测	《大合奏追加曲》
12	日本BREAK 工业 社歌	《大合奏追加曲》
13	One Night Carnival	应援团》
14	Over The Distance	《应援团》
15	愿为你而死～完全版～	《愿为你而死》
16	宝宝从哪来？	《宝宝从哪来》
17	V.S.	《暴风传说》

标准掌机典藏

不 变 的 游 戏 乐 趣

标准掌机典藏
2006

ISBN 7-88362-479-2
9 787883 624790
定价:24元
学苑音像出版社 出版
ISRC CN-A56-05-0095-0/V · J6